
постер: Urban Reign и Driver: Parallel Lines
КОНСОЛЬ
#03 (8)
март
2006
www.konsole.ru
Review
DEAD OR ALIVE 4
ОТ УГЛОВАТОСТЕЙ К ОКРУГЛОСТЯМ
BLACK
СЭКОНОМЛЕННЫЙ ПАТРОН - ЗАРАБОТАННЫЙ ПАТРОН
URBAN REIGN
КУЛАЧНЫЙ BOY
Preview
Crackdown
Jaws Unleashed
Silent Hill Experience
Medal of Honor: Airborne
ИСТОРИЯ СЕРИИ
METAL SLUG
БРОНЯ КРЕПКА
И ТАНКИ НАШИ СЛАГИ
ЖИВИ ИГРАЮЧИ
ОБЗОР АКСЕССУАРОВ ДЛЯ PSP
ЗА СОДЕРЖИМОЕ ВАШИХ КОШЕЛЬКОВ
РЕДАКЦИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕ НЕСЕТ

КОНСОЛЬ №03 МАРТ 2006

Почему они все такие плохие?

Эти GTA-клоны. Плодятся с каждым днем, и нету им удержу. Так уж повелось в последнее время: любой разработчик без фантазии, но с минимальным количеством денег пытается сделать свой Grand Theft Auto. Не потому, что разработчик без фантазии помнит, какая эта игра хорошая, а потому что знает, сколько денег она принесла Rockstar. Приходит такой разработчик к издателю.



Это будет почти как GTA, только с небольшими отличиями!

"Небольшие отличия" обычно означают меньший игровой мир, усеченное количество возможностей и не отягощенную побочными квестами сюжетную линию.

О, замечательно, держите чемодан с деньгами.



Отвечает издатель. И можно считать удачей, если через полтора года у разработчиков получится Gun, потому что обычно на свет появляется очередной True Crime. Чахло кашляет и валится в братскую могилу GTA-клонов. Осенью посмотрим, избежит ли такой участи Crackdown, все же руководит проектом Дэвид Джонс, создатель самого-самого первого GTA. А пока вы можете заглянуть на сороковую страницу и прочесть подробное превью этой игры. На пятидесятой полосе вас ждет первая информация о новой части Medal of Honor, а на семьдесят второй - история двумерного платформера Metal Slug. Есть у анимешников термин "ниджикон", обычно так называют человека, который испытывает влечение к рисованным персонажам. Если вы не хотите, чтобы вас так называли, не заглядывайте на страницы с двадцатой по тридцатую, где напечатан рассказ о серии Dead or Alive и рецензия на четвертую часть. А мы прощаемся с вами до следующего номера, во-первых, потому что слово редактора закончилось, а во-вторых, мы услышали, что кто-то еще один клон GTA собрался делать, надо бы навестить ребят.



Константин ПОДСТРЕШНЫЙ



Учредители Али Даутов, Татьяна Журавская
Генеральный директор Али Даутов
Зам. Ген. директора Сергей Журавский
Коммерческий директор Алена Лукаш
Главный редактор Константин Подстрешный
Выпускающий редактор Олег Гаврилин

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Игорь Бойко
Рафаил Фаткулин
Андрей Щур
Dmitry Gertsev

Арт-директор Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка Дмитрий Кузнецов
Художник Даниил Кузьмичев

Webmaster Евгений Янусов
Отдел рекламы Александр Смирнов

ОБЛОЖКА
Dead or Alive 4

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО "Авитон-Пресс"
Тел./Факс (495) 912-4408, (495) 911-2977
Юлия Воробьева
Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **constant@konsole.ru**
http://www.konsole.ru

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ №ФС77-19834 от 12 апреля 2005 г.

Отпечатано в типографии **"Интеллект"**

Тираж 15.000 экз.
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2006 г.

СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ


Ну здравствуй, PlayStation 3. Что? Не "Плэйстэйшн"? Простите, обознался

54


После ухода Волочковой из балета ей быстро нашли замену

64


Вот это называется "засветить" в лоб

46


Значит, сначала идешь прямо, а потом налево за угол. И осторожнее на ступеньках

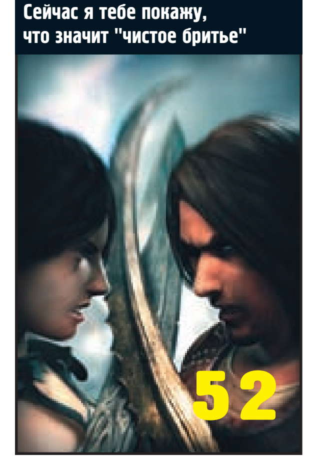
26

CONTENT





Заблудился в двух ногах



Сейчас я тебе покажу, что значит "чистое бритье"



Скучно тут. Даже подраться не с кем



Есть женщины в русских селеньях... Повадились вдруг мужиков!



СОДЕРЖАНИЕ

нашего содержательного двухслойного DVD

ОТ РЕДАКЦИИ

Диск уходит в печать на несколько дней позже журнала. Если за эти дни появляется что-либо интересное, мы обычно пытаемся это что-то на диск уместить.

NEWS

В нашем новостном блоке представлены следующие проекты:

- **Fight Night Round 3**
- **Saint's Row**
- **Metal Gear Ac!d 2**

◆ Far Cry Instincts Predator

Вот вам и война консолей с компьютером. Данное видео наглядно демонстрирует отличия оригинальной Far Cry от потенциального хита для Xbox 360 - Far Cry Instincts Predator. Приставочная версия выглядит на голову лучше. Такую реалистичную воду можно было доселе видеть лишь в пререндеренных видео от Square Enix или Capcom. Следует, правда, делать поправку на то, что PC-версия игры вышла в 2004 году. Здесь у нас классический случай: на заре существования новая консоль способна выдавать более впечатляющую картинку, нежели компьютер с самой современной видеокартой. Как долго продлиться такое первенство зависит от трудолюбия разработчиков.

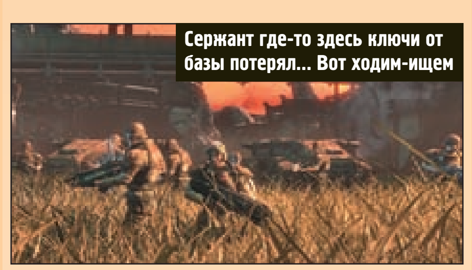
DEAD OR ALIVE

Поскольку рецензия на Dead or Alive 4 разрослась до полноценного материала об этой серии, мы решили отвести данной теме отдельное место на диске. Здесь вы найдете: видео из игрового процесса, заставки и телерекламу различных частей файтинга от Team Ninja.



PREVIEW

◆ Huxley


Сержант где-то здесь ключи от базы потерял... Вот ходим-ищем

Онлайновые RPG в наше время стали обыденностью. Этот жанр благополучно покорил сначала владельцев персональных компьютеров, затем добрался и консольщиков. Учитывая широкие возможности нового поколения приставок, несложно спрогнозировать, что для них будут активно делать проекты, ориентированные на сетевую игру. В частности разработчики корейской компании Webzen заинтересовались Xbox 360 и собираются к концу года выпустить для нее онлайновый шутер Huxley. Действие проекта разворачивается в постапокалиптическом мире, где за энергетические ресурсы борются люди обыкновенные (sapiens) и генетически эволюционировавшие (alternative). Помимо характерных для жанра FPS черт в Huxley будут присутствовать элементы классических MMORPG: рост характеристик персонажа, разучивание новых способностей, обмен полезными предметами и т.д. Ввиду обширности виртуального мира бестолковая пальба стрелков-одиночек не станет залогом успеха. Для успешного прохождения потребуется координировать действия с помощниками и вырабатывать общую стратегию выживания.

Выглядит Huxley весьма внушительно благодаря графическому движку Unreal Engine, который не лицензировали разве что только бедные и ленивые.

Те, кто видел ролик Gears of War с диска нашего декабрьского номера, испытают приятное чувство дежавю. Во-первых, антураж похожий. Во-вторых, ролик начинается закадровой речью, произносимой детским голосом, который перерастает во взрослый, как только камера показывает главного героя. Стильно, качественно и совсем как в трейлере GoW.

- **Burnout Revenge**
- **Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII**
- **Driver: Parallel Lines**

◆ Dreamfall: The Longet Journey

Адвентюра от разработчиков из Funcom под названием The Longest Journey почти шесть лет назад стала одной из лучших игр года. Проект получился настолько удачным, что норвежский кинофонд выделил средства на спонсирование сиквела. Случай, прямо скажем, беспрецедентный.

Продолжение игрового хита увидит свет этой весной. Странно, что в Aspyr приняли решение издавать игру на Xbox, предварительно не познакомив владельцев консолей с первоисточником. Будем надеяться, что Dreamfall не будет изобиловать отсылками к предшественнице, в противном случае многие сюжетные перипетии будет весьма сложно понять. А сюжет в Dreamfall является одним из ключевых элементов.



TLJ была типичной приключенческой игрой, в то время как сиквел обогатился экшн-элементами. Основная фишка Dreamfall - размах постановки. Нам предстоит поиграть несколькими персонажами, побегать по неведомым дорожкам фэнтезийных и технократических миров. Видеоролик оставляет исключительно положительные впечатления и местами заставляет вспомнить незабвенную Ico. В общем, Dreamfall вне всяких сомнений стоит нашего внимания: появления игры такого уровня в наше время - редкость.

- **Final Fight: Streetwise**
- **Full Auto**
- **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**

◆ Battlefield: Modern Combat

Знаете, в редакции вокруг меня сидят одни писишники и, не поверите, все поголовно играют в Battlefield: Special Forces. Каждое утро рабочего дня начинается с обсуждения очередной успешно проведенной кампании. Они окружают меня,



соблазняя приобщиться к их сообществу борьбы с виртуальными террористами. Меж тем для Xbox 360 в этом месяце выходит улучшенная версия консольного Battlefield: Modern Combat. Я так долго не выдержу. Они уже подбираются к нашему главному редактору. Кто станет следующей жертвой? Люди, спасите!

- **Metal Gear Solid: Digital Comic (рабочее название)**
- **Silent Hill Experience**

- **Dead Rising**

Поучительная история о том, как частое посещение супермаркетов превращает людей в полуразложившихся зомби, становится все симпатичнее. По всей видимости, разработчикам удалось подключиться к вселенскому информационному полю. Как еще можно объяснить наличие в игре просто-таки фирменного юмора, характерного для творчества Джорджа Ромеро? Разработчики с завидной фантазией демонстрирует все новые и новые способы уничтожения зомби. Не знаем как вам, но нам их уже жалко.

- **Onimusha: Dawn of Dreams**
- **Rule of Rose**
- **The Outfit**
- **Tomb Raider: Legend**
- **Front Mission 5: Scars of War**
- **Viewtifull Joe: Red Hot Rumble**

- **Possession**

Учебно-практическое пособие о том, как нужно ухаживать за женщинами. Их нужно обнимать, крепко прижимать к себе... Валить на землю и кусать за горло! М-да, как-то совсем не романтично получается. Лучше не показывайте это видео своей любимой. Особенно на Восьмое марта.

- **Metal Slug 6**

Всем фанатам Metal Slug смотреть в первую очередь! Совершенно секретно. Отснято нашими агентами скрытой камерой с японского игрового автомата. Новая часть лучшего двумерного платформера всех времен и народов. Самые глазастые читатели могут обратить внимание на то, что у героев появилась возможность таскать с собой два вида огнестрельного оружия, остальные могут вдоволь насмотреться на шагающий поезд.

REVIEW

- **Urban Reign**
- **Tales of Legendia**
- **Super Mario Strikers**
- **The Matrix: Path of Neo**
- **25 to Life**
- **Black**

INTERVIEW

- **Kameo: Elements of Power**

Очередная порция видеороликов с комментариями разработчиков, рассказывающих о персонажах, в которые может превращаться главная героиня.

- **The Elder Scrolls IV: Oblivion**

Небольшое видео о суровых, но от того не менее прикольных буднях геймдевелоперов. Веселые, однако, ребята работают в Bethesda Softworks.


Possession

SPECIAL

- **Stay Alive**



Ну началось. Видеоигровая культура настолько сильно проникла в современное общество, что голливудские фильмейкеры решили удвоить энтузиазм извлечения прибыли из этой темы. В сегодняшней повестке дня - фильм режиссера Уильяма Брента Белла Stay Alive. Сюжет картины таков: есть онлайновый survival horror под названием Stay Alive, который попадает в руки кучке молодых людей раздолбайского типа. Далее выясняется, что смерть в игре чревата смертью в реальной жизни - эдакая помесь сюжетов "Звонка" и "Страх.Ком". Как это можно прокомментировать... Банально, избито, неинтересно и скучно. Казалось бы, что может быть выспреннее, чем идея смерти, спровоцированной виртуальным миром. Остается надеяться на грамотную режиссуру и спецэффекты. Кстати, сама игра Stay Alive смотрится весьма неплохо. Прямо как в той поговорке: задумка дурацкая, но графика хорошая.

SPECIAL +

Наша подрубричка "Креатив на продажу", куда мы складываем игровую рекламу.

- **Black**
- **Splinter Cell 4**
- **Xbox 360**
- **Project Gotham Racing 3**
- **Nintendo DS**





DEAD OR ALIVE

NEWS
- Fight Night Round 3
- Saint's Row
- Metal Gear Ac!d 2
- Far Cry Instincts Predator

PREVIEWS
- Huxley (Xbox 360)
- Burnout Revenge (Xbox 360)
- Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (PlayStation 2)
- Driver: Parallel Lines (PlayStation 2, Xbox)
- Dreamfall: The Longet Journey (Xbox)
- Final Fight: Streetwise (PlayStation 2)
- Full Auto (Xbox 360)
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter (Xbox 360)
- Battlefield: Modern Combat (Xbox 360)
- Metal Gear Solid: Digital Comic (рабочее название) (PSP)
- Dead Rising (Xbox 360)
- Onimusha: Dawn of Dreams (PlayStation 2)
- Rule of Rose (PlayStation 2)
- Silent Hill Experience (PSP)
- The Outfit (Xbox 360)
- Tomb Raider: Legend (PlayStation 2, Xbox, Xbox 360)
- Front Mission 5: Scars of War (PlayStation 2)
- Viewtifull Joe: Red Hot Rumble (PSP)
- Possession (Xbox 360, PlayStation 3)

REVIEWS
- Urban Reign (PlayStation 2)
- Tales of Legendia (PlayStation 2)
- Super Mario Strikers (GameCube)
- The Matrix: Path of Neo (PlayStation 2, Xbox)
- 25 to Life (PlayStation 2, Xbox)
- Black (PlayStation 2, Xbox)

INTERVIEW
- Kameo: Elements of Power
- The Elder Scrolls IV: Oblivion

SPECIAL
- Stay Alive teaser
- Stay Alive trailer

SPECIAL+
- Black
- Splinter Cell 4
- Xbox 360
- Project Gotham Racing 3
- Nintendo DS





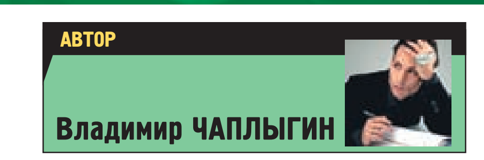
КОНСОЛЬ

№8 март 2006

08' 2006

КОНСОЛЬ

НОВОСТИ


АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН

Две лучше, чем одна


Нет, это не графика из Xtreme Beach Volleyball 2. Это Tecmo запустила свою линию одежды

Японская пресса утверждает, что издательство Tecmo не устроил уровень продаж Dead or Alive 4 на территории Японии, поэтому два следующих проекта из серии Dead or Alive от Team Ninja перестанут быть эксклюзивами для Xbox 360 и параллельно выйдут на PlayStation 3. С полной уверенностью можно утверждать, что одним из них станет Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball 2. А вот название второй пока не объявлено. Это может быть как сиквел Ninja Gaiden, так и загадочный DoA: Code Cronus.

Кинолицензии на поток


Эх, сколько денег могли бы заработать, будь в 33 году видеоигры

Руководство Ubisoft Entertainment настолько впечатлили уверенные продажи King Kong, что было принято решение в будущем строить политику на выпуске игр по мотивам потенциальных блокба$теров (как фильмов, так и полнометражных мультиков). Специально сформированная команда менеджеров в ближайшее время приступит к поиску подходящих голливудских кандидатов. Французское издательство планирует извлечь из этой затеи около четверти предполагаемой прибыли компании.

Великобританская TOP-10 самых успешных издательств

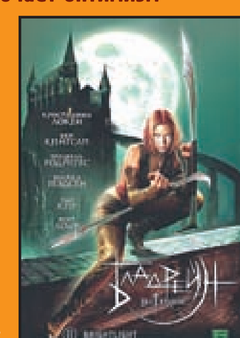


Ассоциация ELSPA подвела итоги продажи видеоигр в 2005 году на территории Великобритании. За 12 месяцев Electronic Arts потеряла почти 2% доли рынка. Теперь североамериканскому издательству принадлежит 18.2%, тогда как в 2004 результат составлял ровно 20%. Зато свое положение упрочила THQ. Стартовав с 5%, в конечном итоге она дошла до 7.2%. Третье место со своими 7.1% удерживает Activision (в прошлом году было лишь 6.3%). За ней следует Ubisoft Entertainment, которой за 12 месяцев удалось сделать внушительный рывок с 5.3% до 7%. На пятом и шестом местах

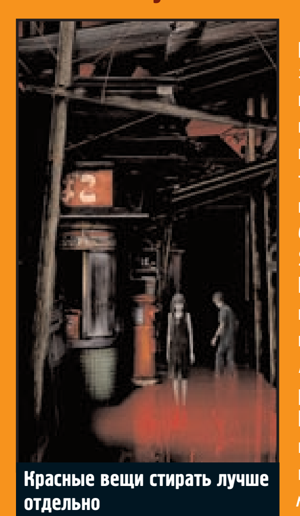
С ЭКРАНА НА ЭКРАН

Уве Болл не только не тонет, но еще и источает оптимизм

В прошлом выпуске новостей мы сообщали о грандиозном провале экранизации BloodRayne в американском кинопрокате. За минувший месяц ситуация вокруг кассы фильма не улучшилась: $1.2 млн. сборов против бюджета в $19 млн. Несмотря на это, Уве Болл полон оптимизма. В одном из интервью ситуацию вокруг неудачной премьеры он прокомментировал следующим образом: "Я думаю, что мы полностью раскрыли свой потенциал". А еще немецкий ремесленник от мира голливудского синематографа поведал о своих ближайших планах. Во-первых, Уве не собирается браться за продолжения The House of the Dead и Alone in the Dark, даже если они принесут прибыль за счет продажи на DVD. Зато он не прочь снять вторую часть BloodRayne. События в сиквеле развернутся на Диком Западе. Во-вторых, Болл весь 2006 год посвятит съемкам Postal. В-третьих, режиссер все еще надеется пригласить на главную роль в экранизации Far Cry звезду DOOM'а Дуэйна "Скалу" Джонсона. Если с этой затеей ничего не выгорит, то в качестве запасного варианта заготовлен главный "перевозчик" Голливуда Джон Стетхэм. Съемки должны стартовать весной 2007 года.


Так выглядит российский постер, мимо которого спокойно прошли десятки тысяч вовремя предупрежденных потенциальных зрителей

На заметку любителям японских фильмов ужаса


Красные вещи стирать лучше отдельно

Кинокомпания Ghost House Picture приобрела у Sony Computer Entertainment права на экранизацию игры Siren (в американском прокате известна как Forbidden Siren). Уже найден сценарист. Им стал Майкл Гордон, который в настоящий момент параллельно трудится над переработкой комиксов Фрэнка Миллера для проекта "300". В качестве наблюдателя со стороны SCE Worldwide Studios приглашен главный дизайнер игры Кэйитиро Тояма. Так что за историю о приключениях американской студентки медицинского института в заброшенной деревне можно быть спокойными. В роли продюсеров выступят сразу четыре человека: Сэм Рэйми, Роберт Таперт, Рой Лирой и Дфг Дейвинсон (кстати, два последних тесно сотрудничают с Vertigo Entertainment). Старт съемок назначен на этот год.

расположились SCEE (6.2%) и Vivendi Universal Games (4.8%). Замыкает семерку лидеров издательство Take-Two Interactive (4.5%). Восьмую, девятую и десятую позиции заняли Sega, Konami и Atari. Самое забавное, что среди самых-самых на туманном Альбионе не оказалось ни Nintendo, ни Microsoft.

Удвоенный объем карманной продукции



Представитель одного из подразделений Samsung в интервью местной прессе проболтался, что в 2006 году Sony планирует выпустить около 20 млн. экземпляров PlayStation Portable. Причем все эти портативные приставки будут снабжены новой разновидностью платы памяти от корейской компании. Стоит напомнить, что на данный момент продажи PlayStation Portable по миру составили 10 млн. копий.

Теперь переходим к свежим вестям с фронтов продаж. Так с момента старта на территории Франции было реализовано более 500 тыс. экземпляров. Несмотря на то, что число произведенных Nintendo DS оказалось выше количества выпущенных карманных приставок от Sony, в 2005 году на территории США PlayStation Portable разошлась 3.63 млн. тиражом и оттяпала 35% рынка портативных приставок (за Nintendo DS осталось 23.5%, 41% удерживает Game Boy Advance). В 2006 году борьба обещает быть еще жарче. Аналитики предрекают PlayStation Portable незначительную победу на североамериканском рынке: 25 млн. реализованных в перспективе копий против 22 млн. экземпляров Nintendo DS. В 2007 году ожидается более существенный отрыв: 38 млн. проданных карманных консолей от Sony и 28 млн. от Nintendo.

Армагеддон затронет всех

Не успели геймеры толком отойти от Mortal Kombat: Shaolin Monks, как Midway Games анонсировала новую часть под названием Mortal Kombat: Armageddon. В отличие от предыдущего эпизода, данная игра будет представлять собой брутальный файтинг (планируется внедрить свыше 20 фаталити) без всяких хитрых примочек из других жанров. Ожидается появление 60 участников турнира (в том числе и тех, кто приказал долго жить в предыдущих частях сериала) плюс возможность создать собственного бойца а-ля Soul Calibur 3, то бишь

Все бойцы снова вместе, как в старые добрые времена

дело ограничится выбором одежды, редактированием физиономии и определением характерного боевого стиля. Что касается игровых режимов, то сейчас известно лишь о многопользовательском варианте и Konquest'е. Релиз состоится в октябре 2006 года на PlayStation 2 и Xbox.

Черепашки-ниндзя меняют место жительства



Смотрите в 2007 году на экранах кинотеатров и телевизоров

Ubisoft Entertainment подписала с The Mirage Group и 4Kids Entertainment соглашение, по которому французскому издательству переходят права на создание игры по мотивам грядущего трехмерного полнометражного мультика Teenage Mutant Ninja Turtles от гонконгской фирмы Imagi Animations Studios (режиссер Кевин Мунроэ). Релиз на приставках нового поколения состоится одновременно с датой премьеры анимационного фильма - в начале 2007 года. Кстати, американским и мировым прокатом ленты займутся Warner Bros. и The Weinstein Company. Напомним, что до этого правами на производство игр по мотивам приключений человекообразных рептилий владела компания Konami.

Свежие вести от главных "революционеров"

За минувший месяц сразу несколько высокопоставленных руководителей Nintendo как бы невзначай проговорились о технических характеристиках Revolution, а также затронули тему ее цены. Если суммировать появившиеся сведения, то получится следующая картина... В приставку нового поколения будут встроены эмуляторы NES, Nintendo64, Game Boy и Nintendo DS, причем старые игрушки каким-то волшебным образом смогут менять потертую временем графическую оболочку на более новую. А еще Revolution собирается соединяться с PC. Что касается свежих игр (приставку поддержали такие крупные издательства, как Electronic Arts, Ubisoft Entertainment, Activision и THQ), то вместе с ними планируется продавать специальные насадки на геймпад. Наконец, денежный вопрос. Цена Revolution составит около $150. Учитывая тот факт, что графический процессор от ATi не хватает звезд с неба и что максимальная цена за GameCube была 217 баксов, информация о полутора сотнях долларов выглядит вполне правдивой. Подписка на классические игры от Nintendo будет стоить $14.99 в месяц, NES-старички пойдут по цене $2.99 за штуку, а за один хит для Nintendo64 попросят $19.99. Игры для GameCube так и вовсе запустятся бесплатно. На полках магазинов приставка появится под Рождество. Точные даты для европейских стран пока находятся в стадии согласования, а вот в США релиз состоится ближе ко Дню благодарения, то бишь до 23 ноября 2006 года.


И это удовольствие обойдется лишь в 150 баксов?

Хотите поговорить об этом?

Из-за грандиозного скандала вокруг "кофейного мода" к Grand Theft Auto: San Andreas Take-Two Interactive недосчиталась двадцать с лишним миллионов. Этот факт заставил разработчиков более внимательно подойти к вопросу фривольного контента в производимых ими играх. Восьмого и девятого июля сего года в Сан-Франциско под эгидой компании Evergreen Events пройдет первая конференция The Sex in Video Games. Причем будут обсуждаться не только проблемы сексуального контента в экшнах и других популярных жанрах, но и такие

РЫЧАГИ ПРОГРЕССА

Xbox 360: никому изменять я не собиралась



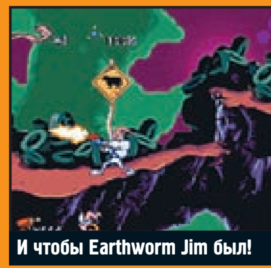
Курсировавшие месяц назад слухи о том, что в будущем Xbox 360 планирует поддерживать формат Blu-ray, оказались дезинформацией. Вице-президент Microsoft Питер Мур заявил, что в планы корпорации это никогда не входило. Приставка нового поколения останется преданной HD-DVD.

Карманная консоль от Б.Г.?

Похоже, Microsoft не сидится на месте ровно. Сначала ей надоело производить "форточки", и она полезла на рынок больших приставок. Теперь корпорация намерилась создать свою карманную консоль. Билл Гейтс поручил курировать этот вопрос вице-президенту Xbox-отдела Бобу Филстеину. Пока что процесс разработки портативного устройства находится на самом раннем этапе. Официального анонса следует ожидать в 2007 году. Сейчас известна самая малость: помимо игр и музыки, приставка сможет демонстрировать фильмы а-ля PlayStation Portable. Продвигаться разработка будет под лейблом Xbox.

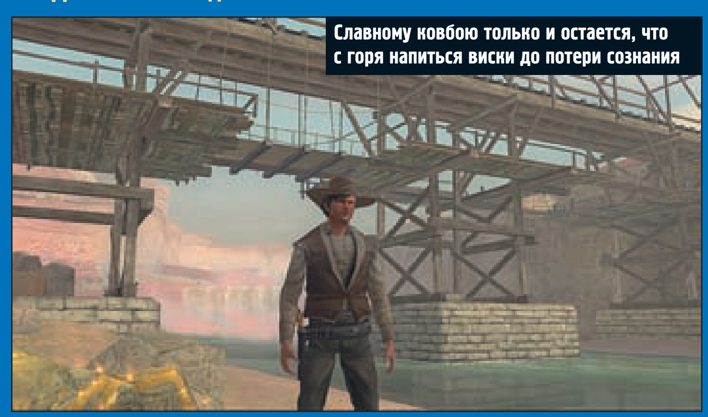
Новое - хорошо продаваемое старое

Компания Asian Toy Source приобрела у SEGA пакет лицензий, которые дают ей право производить телевизионную и карманную консоли, на жесткий диск которых будут записаны классические игры от SEGA. Обычную телевизионную приставку разработчики планируют продавать в двух вариантах. В первый войдет 10, а во второй 20 тайтлов из общего списка, который насчитывает 50 наименований. Если покупатель выберет не 10, а, допустим, всего лишь 7 игр, то цена консоли от этого не уменьшится. Портативный вариант будет иметь 2.5-дюймовый жидкокристаллический экран, а на его жесткий диск способно поместиться 20 игр.


И чтобы Earthworm Jim был!

КОРОЧЕ...

Доскакались и добегались


Славному ковбою только и остается, что с горя напиться виски до потери сознания

Руководство Activision осталось недовольно уровнем продаж ковбойского экшна Gun и полицейской саги True Crime: New York City. По итогам 2005 года издательство приняло решение свернуть уже стартовавшие разработки сиквелов.

Меняем прошивки



Как ни старались инженеры компании Sony защитить PlayStation Portable от нападений хакеров, последние оказались сильнее и справились с 2.6-прошивкой. Получается, что с момента взлома предыдущего варианта новая прошивка продержалась лишь полтора месяца. Маловато будет.

Между первой и второй


Чудеса на виражах

До магазинных прилавков еще не добралась первая часть Full Auto (Xbox 360), а главный продюсер Корд Смит утверждает, что компания уже приступила к созданию второй части.

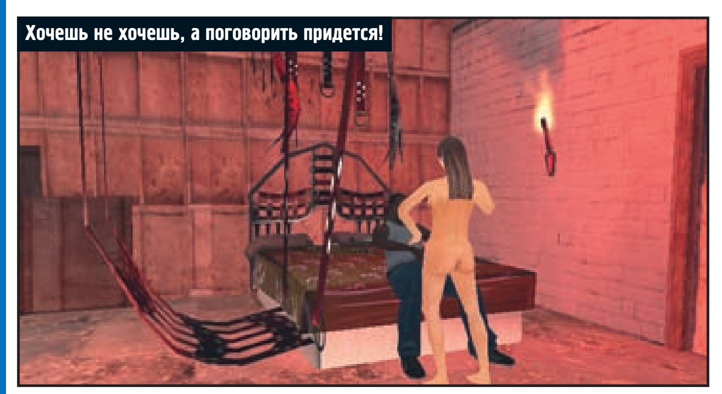
Путь якудзы

Амбициозный проект Тосихиро Нагоси Ryu ga Gotoku (до официального анонса он носил кодовое имя Project J) на американском рынке предстанет под названием Yakuza. Об этом стало известно после того, как Sega под номером 78801116 зарегистрировала соответствующую торговую марку в Американском патентном бюро.

Уменьшенный мордобой

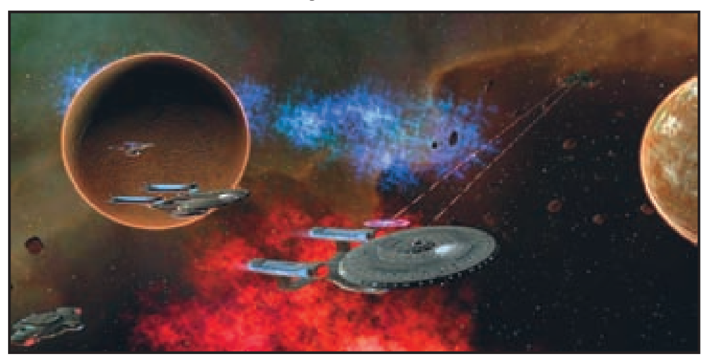
Компания Namco планирует перенести пятую часть Tekken на PlayStation Portable. Карманная версия будет отличаться от старшего собрата тем, что появится дополнительный персонаж женского пола. Имя девушки пока держится в секрете, равно как и дата релиза. В качестве ориентира выступает IV квартал 2006 года.

Даешь больше девушек, красивых и опасных


Хочешь не хочешь, а поговорить придется!

животрепещущие темы, как создание онлайновых эротических игр.

Бесконечный звездный путь



Компания Mad Doc Software заручилась издательской поддержкой Bethesda Softworks и вот уже несколько месяцев делает для Xbox 360 проект под названием Star Trek: Legacy. К сожалению, об игре известно самую малость. Жанр - смесь экшна со стратегическими элементами. Геймерам дадут доступ к нескольким типам кораблей, фигурировавшим во всех сезонах популярного сериала. Дата релиза намечена на 29 сентября этого года.

Правильные выводы сделаны

Аналитики всех мастей и рангов неустанно трубят, что Sony повторит ошибку Microsoft. Дескать, японцы не смогут выпустить ко дню премьеры необходимое количество PlayStation 3 и произведут к весне лишь 1 млн. экземпляров. А вот старший вице-президент компании Pioneer Энди Парсонс заявляет совсем обратное. До старта Sony планирует отгрузить в магазины от 4 до 7 млн. копий консолей нового поколения. Откуда такая информация у Pioneer? Дело в том, что эта компания производит для PlayStation 3 Blu-ray приводы.

Majesco идет на дно

После неудачной продажи Advent Rising Majesco вошло в такое крутое пике, что рискует в самое ближайшее время расшибиться о землю в лепешку. Мало того, что в январе персонал


Герой Роберта Де Ниро знает, как выкарабкаться из сложной ситуации

сократили на 20%, так еще издательство намерено отказаться от финансирования крупнобюджетных проектов и планирует сосредоточиться на поддержке игр для карманных приставок. О крахе наглядно свидетельствует квартальная финансовая статистика. В 2004 году за три месяца объем продаж составил $45.3 млн., а в 2005 он снизился до “ничтожных” $4.6 млн. За год оборот еле-еле дошкандыбал до отметки в $60 млн., из-за чего бухгалтерия компании не досчиталась $70 млн. запланированной прибыли. Первыми в морозилку отправились экшн Demonik от Terminal Reality и Taxi Driver от Papaya Studio. Особо переживать за них не следует, ибо эти два перспективных проекта (особенно “Таксиста”) наверняка подберут более стабильные издательства. Также стоить напомнить, что месяц назад руководством Majesco были проданы права на Ghost Rider и The Darkness.

Покойся с миром, Gizmondo



Непродолжительная жизнь консоли была окрашена в серые тона

Карманная приставка Gizmondo отправилась на свалку истории. Разработчики консоли из Tiger Telematics объявили свою контору банкротом. В принципе, все шло к такому варианту развития событий. Чего только стоят обвинения бывших боссов европейского отделения компании в тесных связях со шведской организованной преступностью. О скором крахе свидетельствовало и финансовая ситуация. Первые шесть месяцев текущего фискального года принесли убытки в размере $210 млн. Не помогла и взятая в авральном порядке $5 млн. банковская ссуда. Теперь она пойдет на реструктуризацию долга. Стоит напомнить, что на рынке Gizmondo прожила всего ничего. Старт приставки в Европе произошел в марте прошлого года, а в США - в октябре.

Не получилось у одних - выйдет у других

Pandemic Studios подала в Американское отделение по патентам заявку на регистрацию торговой марки под названием Saboteur. Разработчики планируют выпустить на приставках нового поколения ремейк знаменитой игры для Atari 2600. Стоит напомнить, что в начале 90-х права на данный тайтл принадлежали британскому издательству Eidos Interactive. Правда, проект для первой PlayStation так и не добрался до релиза.

Погорельцы

Нью-Йоркские отделения компаний Take-Two Interactive и Rockstar на Бродвее серьезно пострадали от пожара самой высокой категории сложности. Ориентировочно возгорание произошло в 22 часа по местному времени. Огненная стихия уничтожила некоторую документацию высшего руководства на третьем этаже, но, к счастью, не затронула ни один находящийся в разработке проект. Прибывшие к месту происшествия пожарные (всего для тушения задействовали



Машина пламенем объята, вот-вот рванет системный блок...

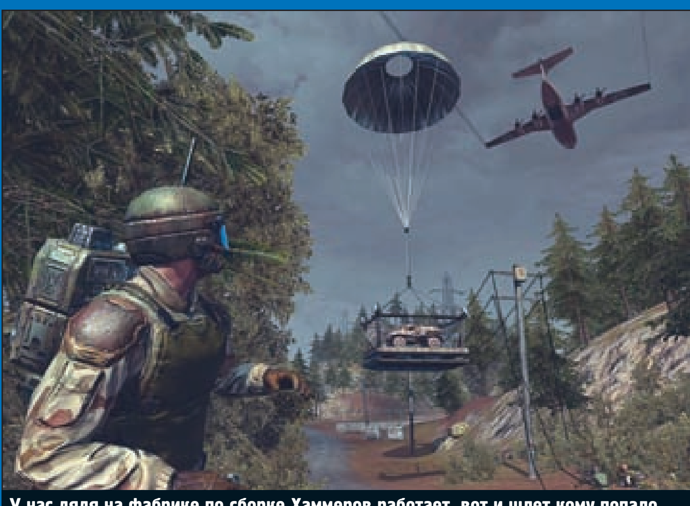
Еще 6 лет катать мячик по травке

Electronic Arts продлила действующее соглашение со знаменитым гольфистом Тайгером Вудсом еще на шесть лет. Сколько при этом перепало на счет товарища Вудса, осталось тайной.

Теперь их четверо

К числу игр, выходящих одновременно с премьерой PlayStation 3, добавилась MotorStorm от Evolution Studios. Получается, на данный момент стартовая линейка насчитывает киберснаряд Unreal Tournament 2007, милитаристический экшн WarHawk, “симулятор” управления драконом Lair и примкнувший к ним MotorStorm.

Что и требовалось доказать



У нас дядя на фабрике по сборке Хаммеров работает, вот и шлет кому попало. У нас этих Хаммеров просто завались

Ранее заявленный в качестве PC-эксклюзива FPS Enemy Territory: Quake Wars от Splash Damage также появится и на Xbox 360. Релиз состоится во втором квартале этого года. После выхода Quake 4 на консолях нового поколения такой шаг напрашивался сам собой.

Возвращение енота-карманника

Создатель популярной игровой серии Sly Cooper, компания Sucker Punch объявила о поддержке PlayStation 3, в том числе и ее онлайновой службы. Остается только дождаться официального анонса свежей игры.

Мелко-опт

При поддержке Microsoft Taiwan больше 10 местных компаний работают над различными онлайновыми PRG для Xbox 360. Первые игры появятся в продаже в сентябре 2007 года.

Virtua Fighter 5 только для PlayStation 3

В западной игровой прессе активно обсуждают новость о том, что ближе к концу 2006 года Virtua Fighter 5 перекочует с игровых автоматов только на PlayStation 3. Все остальные платформы попросту не потянут столь высокий уровень графики.

Кино трансформируется в игру

Издательство Activision приобрело лицензию, которая позволяет ему создавать игру по мотивам грядущего блокба$тера от Майкла “Я ушел от Джерри Брукхаймера” Бэя “Трансформеры”. Кстати, этот фильм, как и “Остров”, продюсирует Стивен Спилберг.

Metal Gear Killer?

Продюсер Killer 7 Гойти Суда и бессменный создатель Metal Gear Solid Хидео Кодзима во время конференции Hopper’s Vol.1 25H Our Party People изъявили желание сделать совместный проект. Анонс игры состоится на грядущей E3 2006. Ни жанр, ни платформы пока не известны.

около 200 человек) эвакуировали из здания свыше 400 "погорельцев". Огонь удалось ликвидировать за 2 часа.

Нынешний год пройдет без Halo 3

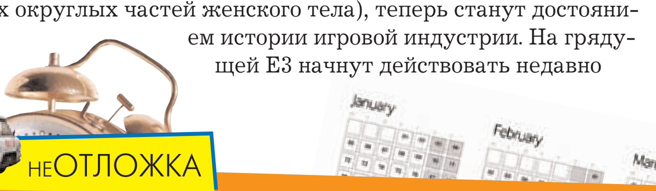
Многими ожидаемый Halo 3 вопреки утверждениям Билла Гейтса не сможет появиться на Xbox 360 в 2006 году. Дата выхода намечена на 2007 год. Скорее всего, релиз состоится одновременно с мировой премьерой одноименного фильма от Universal Pictures, продюсированием которого занимается отдыхающий от маленьких хоббитов и гигантских обезьян Питер Джексон.

Чтобы не отвлекали от игр

Похоже, знаменитым booth-babes придется подвинуться. По крайней мере, былые времена, когда на выставках издательствам разрешалось демонстрировать публике свои продукты как угодно и чем угодно (в том числе и посредством различных округлых частей женского тела), теперь станут достоянием истории игровой индустрии. На грядущей E3 начнут действовать недавно принятые правила, которые запрещают "проявление секса в любой форме". Забавное определение; можно подумать, что за последние тысячу-другую лет эти формы как-то радикально трансформировались. В общем, что хорошо, а что плохо будет решать Exhibitor Appointed Contactor. Уже заранее говорят, что под запрет попали вызывающие купальники, слишком короткие юбки и чересчур обтягивающая одежда.



Как думаешь, нас пустят на выставку?



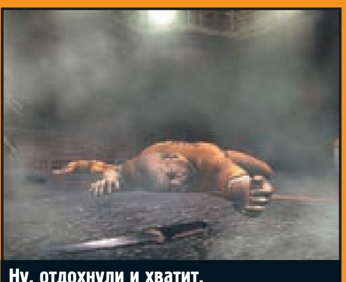
НЕОТЛОЖКА

Опоздания "городского киллера" начинают постепенно входить в привычку

Только мы успели написать в прошлом выпуске о том, что выход Frame City Killer переносится на май, как из Namco поступило свежее сообщение. Теперь разработчики планируют выпустить игру летом этого года. За прошедший месяц провинилась еще одна японская компания: Capcom передвинула дату релиза Dead Rising с февраля на май. Как и Frame City Killer, игра затачивается под Xbox 360.

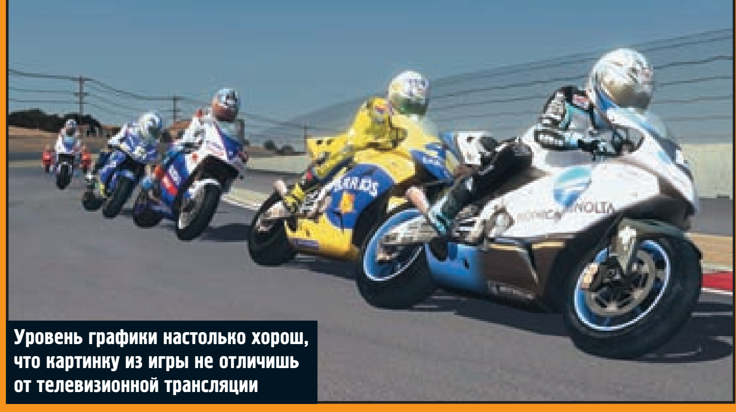
Толстосумы готовы заплатить огромные деньги, лишь бы отсрочить день своего убийства

Работа двойного агента требует двойного времени


Ну, отдохнули и хватит, пора снова картошку чистить

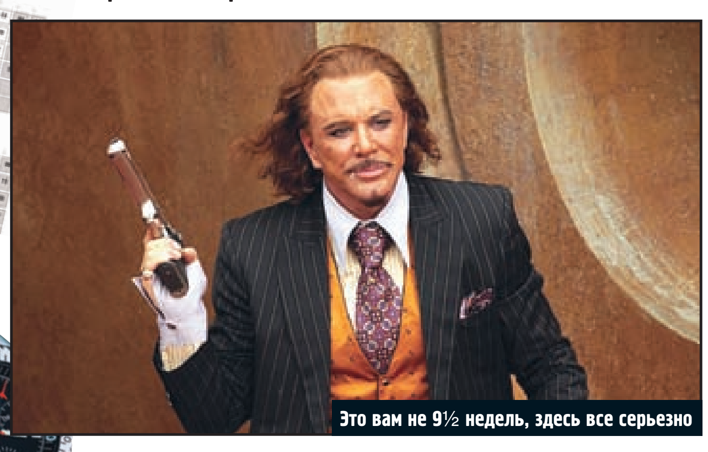
Агент национальной безопасности Сэм Фишер голубиной почтой прислал нам весточку, что его появление в Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent откладывается с весны этого года на сентябрь. Перенос релиза вызван желанием разработчиков довести до ума некоторые игровые компоненты и выпустить продукт одновременно на всех платформах (Xbox 360, PlayStation 2, Xbox, PC и GameCube).

Незапланированная дозаправка


Уровень графики настолько хорош, что картинку из игры не отличишь от телевизионной трансляции

Разработчики MotoGP '06 (Xbox 360) решили заехать в боксы для питстопа и поправить кое-какие детали мотоцикла, в результате чего релиз игры плавно переехал на май этого года.

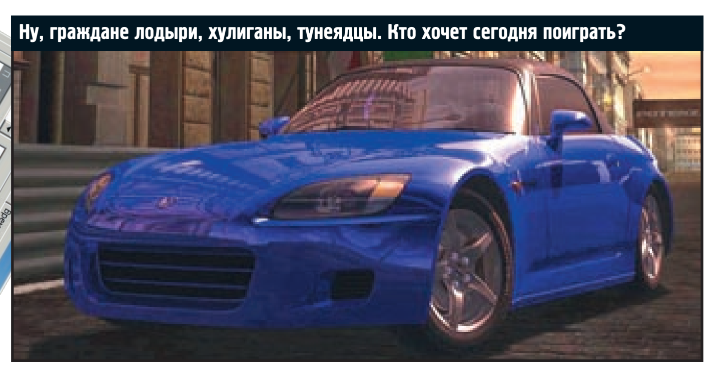
Лицензия к лицензии


Это вам не 9½ недель, здесь все серьезно

THQ пополняет коллекцию дорогих голливудских кинолицензий. В этот раз издательство разжилось правами на создание видеоигры для всех нынешних приставок по мотивам грядущего фильма Stormbreaker. В основе ленты режиссера Джеффри Сакса лежит одноименный комикс от Marvel. Главные роли исполнят Эван МакГрегор и обретающий былую славу Микки Рурк. Релизы и кино, и игры состоятся 18 августа 2006 года.

Украл, выпил? Останешься без еженедельного турнира

Правоохранительные органы Эдинбурга нашли весьма оригинальный способ налаживания контактов с малолетними на-

Ну, граждане лодыри, хулиганы, тунеядцы. Кто хочет сегодня поиграть?


рушителями общественного порядка. Шотландские полицейские решили применить против хулиганов не насилие, а волшебную силу приставочных игр. В местной библиотеке были проведены соревнования, в которых непримиримые противники сошлись не на жизнь, а на смерть в трех играх: Pro Evolution Soccer, Tiger Woods PGA Tour и Gran Turismo 3. Победители получили в качестве приза PlayStation 2. Организаторы турнира утверждают, что после этого подростковая преступность снизилась в городе почти вдвое. Всех тех, кто нарушает закон, отлучают от еженедельных воскресных заруб в храме знаний.

Великолепная шестерка



Первые скриншоты из игры появятся весной. Сейчас приходится довольствоваться рендером из первой части Genji

SCEE объявила названия первых шести игр для PlayStation 3, которые разрабатываются во внутренних студиях компании. Некоторые из них все еще носят кодовые имена. Первой идет экшн Genji 2, вторая по счету - смесь из экшна и RPG под названием Monster Canival. Затем следуют спортивный симулятор Everybody's Golf и ролевая игра Angel Rings. Замыкают шестерку очередная часть автосимулятора Gran Turismo и некий The Eye of Judgment. О последнем проекте практически ничего не известно, даже его жанровая принадлежность.

Madden NFL 06 вне конкуренции

В США были подведены итоги продаж приставочных игр за 2005 год. Объем реализованной продукции составил рекордные $10.5 млрд. (до этого пальма первенства оставалась за 2003 годом с $10.3 млрд.). Данный результат на 6% больше показателей за 2004 год. Десятка самых-самых выглядит следующим образом:

P.S. Обратите внимание на то, что пять из десяти позиций завоевала продукция крупнейшего североамериканского издательства Electronic Arts. Причем в пятерке лидеров оказался один и тот же спортивный симулятор. Так же следует отметить уверенный спрос на игры из вселенной "Звездные войны".

Распилим это дело на двоих



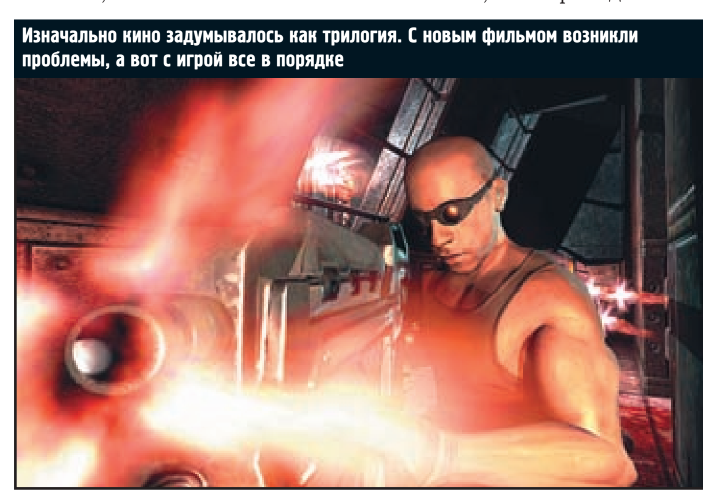
Определенно, из этого не получится добрый платформер а-ля Соник или Марио

В свое время первая часть фильма The Saw (в российском кинопрокате известна как "Пила: Игра на выживание") произвела настоящий фурор. Малобюджетная лента собрала внушительную кассу. Вторая часть звезд с неба не хватала, но ниже определенной планки не опустилась. К чему такой экскурс в историю современного синематографа? А к тому, что одновременно с выходом третьего эпизода в продажу поступит одноименная видеоигра. Разработчик и издатель пока держатся в секрете. Официальный анонс состоится на E3 2006.

Риддик обрел издателя

Шведская компания Starbreeze Studios нашла издателя сразу для двух своих проектов. Им стала Vivendi Universal Games. Первой игрой является The Darkness (раньше она находилась под крылом Majesco), а вот насчет названия второй ведутся активные споры. Впрочем, к бабке ходить не надо. И так понятно, что это The Chronicles of Riddick 2, о которых до этого

Изначально кино задумывалось как трилогия. С новым фильмом возникли проблемы, а вот с игрой все в порядке



Место	Название игры	Платформа	Издательство	Тираж
1.	*Madden NFL 06*	PlayStation 2	Electronic Arts	**2.9 млн.**
2.	*Pokemon Emerald*	Game Boy Advance	Nintendo	**1.7 млн.**
3.	*Gran Turismo 4*	PlayStation 2	SCEA	**1.5 млн.**
4.	*Madden NFL 06*	Xbox	Electronic Arts	**1.2 млн.**
5.	*NCCA Football 06*	PlayStation 2	Electronic Arts	**1.1 млн.**
6.	*Star Wars: Battlefront II*	PlayStation 2	LucasArts	**1 млн.**
7.	*MVP Baseball 2005*	PlayStation 2	Electronic Arts	**970 тыс.**
8.	*Star Wars Episode III: Revenge of the Sith*	PlayStation 2	LucasArts	**930 тыс.**
9.	*NBA Live 06*	PlayStation 2	Electronic Arts	**820 тыс.**
10.	*LEGO Star Wars*	PlayStation 2	Eidos Interactive	**800 тыс.**

курсировало множество слухов. Сейчас к ним прибавилась информация о том, что новые "Хроники" выйдут сразу на всех приставках нового поколения: Xbox 360, PlayStation 3 и Revolution.

Уменьшенный вариант Killzone


Все так же красиво взрывается, как и в оригинальной игре

Голландская компания Guerrilla Games трудится над Killzone Liberation для PlayStation Portable, продолжением известной Killzone для PlayStation 2. Со стороны проект больше всего напоминает одну из частей Metal Gear Solid. Место перспективы от первого лица занял вид от третьего. Несмотря на столь резкие перемены, все остальное осталось: стиль, главные персонажи, вооружение и характерные сюжетные особенности. Действия начнутся с того места, на котором закончились события оригинальной игры. Колония на планете Хелган почти вымерла от неизвестного излучения. Все те, кому удалось выжить, подверглись мутации и прокляли землян за то, что те отправили их в это адское место. Через некоторое время правительству Хелган во главе с генералом Метрак удалось восстановить нарушенную инфраструктуру, нарастить мышцы и бросить вызов своим "обидчикам". Главному герою предстоит выступить на стороне землян. В течение 20 миссий придется уничтожить всех плохишей и спасти жизни многочисленных заложников. Дата выхода намечена на IV квартал 2006 года.

Юдзи Нака выбрал "революционный" геймпад

SEGA готовит эксклюзивный вариант "Соника" для Revolution, который полностью затачивается под геймпад от Nintendo. Геймплей будет настолько неповторимым, что игру не имеет смысла выпускать на других платформах. Процессом разработки руководит Юдзи Нака - знаменитый дизайнер, продюсер, глава Sonic Team, а также родной отец всем известного ежа.

Соник станет совсем ручным

Nintendo прирастает Европой

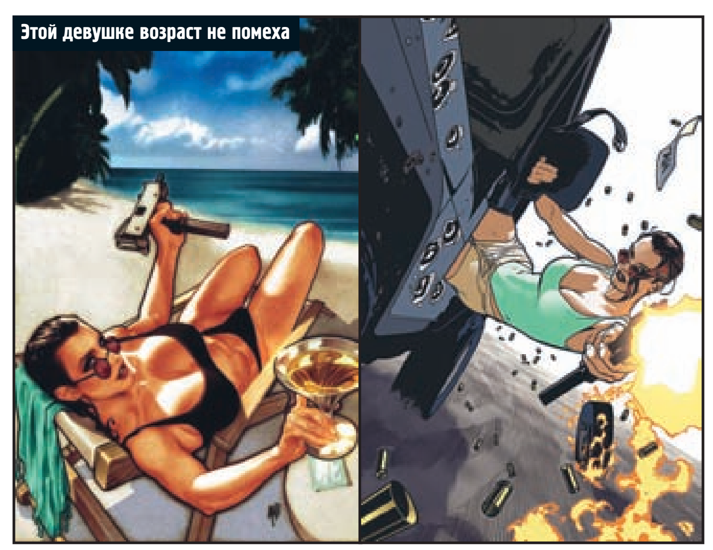
Nintendo продолжает хвастаться достижениями своей малютки. На территории Европы менее чем за год после старта было продано свыше 3.5 млн. экземпляров Nintendo DS, причем более миллиона из них на территории Великобритании. В некоторых магазинах даже наблюдается дефицит карманной консоли. Что касается игр, то бешеной популярностью на континенте пользуются Nintendogs (1.6 млн. экземпляров) и Mario Kart (800 тыс. копий). Самыми активными оказались японские геймеры. За декабрь они умудрились скупить аж 1.5 млн. коробок с портативной приставкой, а с момента запуска консоли в Стране восходящего солнца реализовано свыше 5.6. млн. экземпляров. Кстати, на островах лидером продаж является "миллионер" Animal Crossing: Wild World.

Наверное, на покупателей каким-то магическим образом действуют два экрана

Мелочь, но все-таки какой-никакой показатель

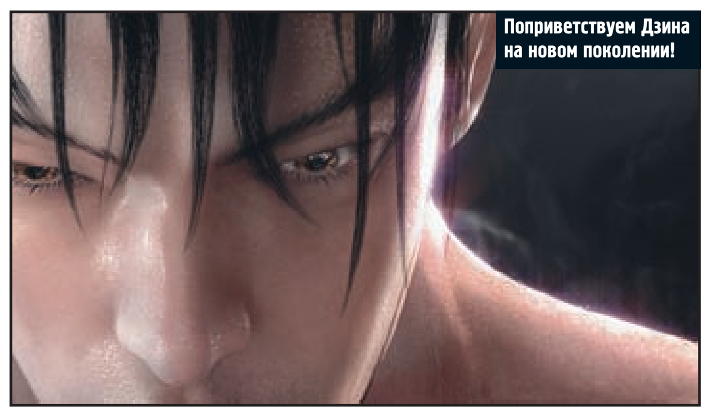
В споре приставок нового поколения Electronic Arts больше поддержит PlayStation 3, хотя постарается не забыть и о Xbox 360. Из анализа планов издательства на 2006 финансовый год (стартует 1 апреля, а окончится 31 марта 2007 года) следует, что для новой "коробки" запланирован выход 20 игр, а для детища компании Sony намечено выпустить 25-30 тайтлов. Перевес небольшой, но есть.

Лара, сколько зим, сколько лет...


Этой девушке возраст не помеха

31 октября этого года сериалу Tomb Raider исполнится десять лет. Недавно купившая Eidos Interactive британское издательство SCi планирует как следует отметить это знаменательное событие. В планах компании значится выпуск ремейка самой первой части сериала, которая - и это не будет преувеличением - заставила развиваться жанр TPS в новом направлении. Весь игровой процесс останется на месте, изменится только графическая составляющая. Вместе с этим была объявлена точная дата релиза Tomb Rider: Legend. За игрой в магазины фанатам Лариски следует отправляться 11 апреля.

Чтобы новая PlayStation, да без Tekken?


Поприветствуем Дзина на новом поколении!

Компания Namco официально объявила о поддержке PlayStation 3. В планы японцев входит выпуск для консоли нового поколения четырех продуктов. Названия игр пока находятся в секрете, известны только их жанры: RPG, шутер, спортивная игра и файтинг. Нетрудно догадаться, что за вывеской последнего скрывается Tekken 6, первые технические наработки которого были продемонстрированы зрителям на прошло-

годней выставке E3. В роли загадочного шутера скорее всего выступит Time Crisis 4.

Nintendo DS: еще меньше, еще удобнее



Инженеры из Nintendo не желают останавливаться на достигнутых результатах и работают над уменьшенной версией карманной приставки. Называться она будет банально - Nintendo DS Lite. Консоль появится в продаже в Японии 2 марта по цене $145. Получается, что потенциальные покупатели переплатят за миниатюрный вариант $15, зато вместо 275 грамм с собой им придется носить 218. С 148.7 x 84.7 x 28.9 мм размер корпуса сократится до 133 x 73.9 x 21.5 мм. Наконец, последнее изменение - переход от металлического цвета к белому. Все остальные особенности останутся без изменений. Зато добавится возможность регулирования яркости экрана (будет доступно 4 варианта настройки).

Двойной удар по кошелькам



Вот так, тихой сапой, Питер Паркер докарабкался до третьей части фильма

Treyarch в ближайшее время пополнит свои ряды специалистами, умеющими обращаться с девелоперкитами для приставок нового поколения (PlayStation 3 и Xbox 360). Дело в том, что издательство Activision поручило этой студии разработку двух новых эпизодов популярных в народе игровых сериалов Spider-Man и Call of Duty. Все указывает на то, что свежий “Человек-паук” увидит свет в мае 2007 года одновременно с премьерой третьей части фильма. С Call of Duty дела обстоят куда веселее. Загадочным проектом может оказаться графически улучшенная версия Call of Duty 2: Big Red One или же полноценный сиквел.

Revolution потянет Unreal Engine 3

Официальный сайт Midway Games гласит, что компания срочно нуждается в дизайнере, который помог бы имеющейся команде довести до конца разработку некоего FPS на базе Unreal Engine 3. Причем проект создается сразу для трех платформ: Xbox 360, PlayStation 3 и Revolution. Из этого можно сделать вывод, что приставка от Nintendo технически не слабее конкурентов, если она способна потянуть игры на базе третьего нереального движка.

Мама, папа, я - геймерская семья

Ассоциация ESA провела свежее исследование, в ходе которого выяснилось, что 35% американских отцов и матерей сами не прочь порезаться в различные видеоигры. Причем 80% из них делают это вместе со своими чадами. 66% родителей-геймеров считают, что благодаря играм их семьи становятся крепче и сплоченнее. Если нарисовать портрет среднестатистического главы семейства, то его возраст будет равен 37 годам, а игровой стаж составит около 13 лет. Электронным развлечениям он уделяет 19 часов в месяц, из них чуть больше 9 часов проводит



С ЭКРАНА НА ЭКРАН

Джерри Брукхаймер положил глаз на “Персидского принца”



А теперь еще раз пробегись по стене, но уже со взрывами и дополнительными спецэффектами

Известный кинопродюсер Джерри “Взрываю все” Брукхаймер (“Скала”, “Перл Харбор”, “Пираты Карибского моря” и еще целая плеяда неплохих фильмов) взялся за экранизацию Prince of Persia: Sands of Time. Несмотря на то, что съемки начались в конце февраля, имена режиссера и исполнителя главной роли держатся в секрете. Известен только сценарист - создатель всех частей приключений Принца Джордан Мекнер. С полной уверенностью можно сказать следующее: Уве Болл не будет иметь к ленте никакого отношения.

Никому мы Снейка не отдадим

Вопреки заявлениям Уве Болла Metal Gear Solid собирается экранизировать японский режиссер. Причем съемки будут проходить не в Голливуде, а в Стране восходящего солнца. Старт работ назначен на осень 2006 года. Кстати, продюсером ленты выступит сам Хидео Кодзима.

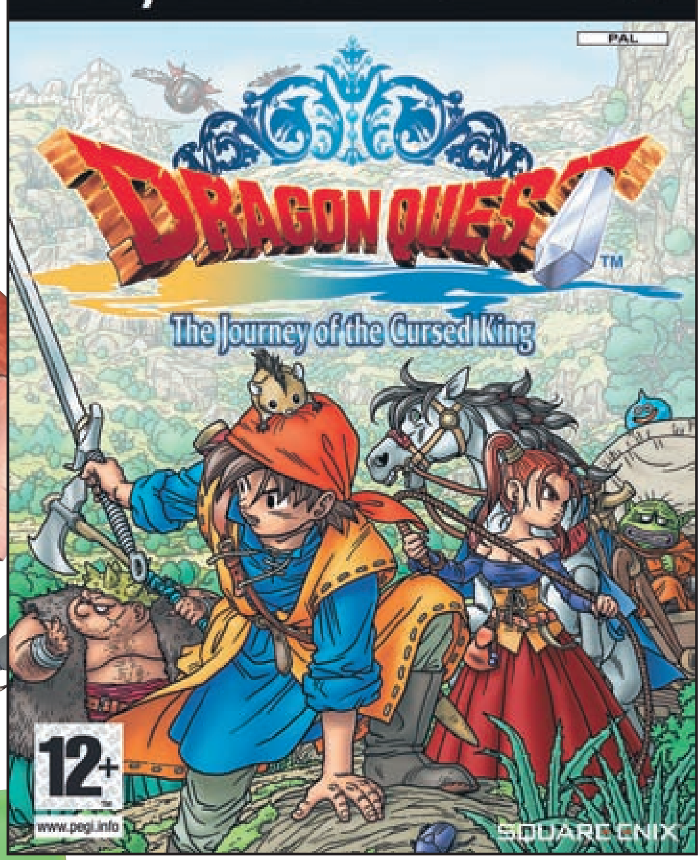
Интересно, в кино Снейк предстанет молодым или уже в солидном возрасте а-ля MGS4?

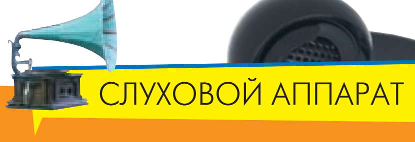
вместе с детьми. ESA не обошла стороной вопрос государственной цензуры. 60% опрошенных считают, что они сами разберутся, какие диски покупать в свой дом, а 36% доверяют решениям разношерстных ограничительных комитетов и комиссий.

Dragon Quest VIII впереди планеты всей

Square Enix с гордостью сообщает, что тираж Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King перевалил за отметку в 4 млн. экземпляров. Заметим, что во время японского дебюта в ноябре 2004 года было успешно продано порядка 3 млн. копий. Оставшийся миллион пришлось набирать чуть больше года за счет выпуска дополнительного 500 тыс. тиража и старта игры на территории США. Не стоит забывать о том, что скоро состоится европейская премьера. Такими темпами можно дойти и до пятерки с шестью нулями. Кстати, совокупный тираж сериала составляет более 40 млн. экземпляров.







СЛУХОВОЙ АППАРАТ

Почему-то выбор пал на F.E.A.R. 2

Последнее время компания Monolith занимается поисками программного инженера для работы над неким проектом для приставок следующего поколения. Причем от кандидата требуют умело управляться с девелопер-китом не только для Xbox 360, но и для PlayStation 3. Из этого фанатами был сделан далеко идущий вывод о том, что стартовали работы над приставочными версиями F.E.A.R. 2.



Маленькая дохлая девочка вышла погулять во второй раз

Повторение истории?

Известный интернет-магазин EB Games уверяет, что ему стали известны планы Sony относительно цены PlayStation 3. Приставка нового поколения якобы пойдет по стопам Xbox 360 и предстанет перед зрителями в двух вариантах. Первая разновидность сможет только читать Blu-ray диски и обойдется покупателям в $399.99. Вторая будет поставляться с жестким диском и позволит не только просматривать, но и записывать фильмы формата Blu-ray. Это удовольствие потянет на все $599.99.



Dreamcast 2, Sega MegaDrive Next?

В последнее время стали усиленно ходить слухи о том, что Sega Sammy Holding намерена создать свою собственную приставку нового поколения. Причем компания добилась в этом направлении серьезных успехов. Секретная консоль, по идее, должна использовать технологию HVD от компании Optware емкостью в 3.9 терабайт. Видимо, когда все наработки в данном направлении обретут реальные очертания, Xbox 360 и PlayStation 3 будут считаться седыми старичками.



Золотой HVD-диск по соседству с обычным DVD

Новый Shadowrun заказывали?

Не успели мы опубликовать в прошлом выпуске ретроспективу о вселенной Shadowrun, как в игровой среде стали курсировать слухи о том, что Microsoft Games Studios собирается выпустить ремейк популярной игры для Xbox 360. Поговаривают, официальный анонс должен состояться на E3 2006.

Star Wars Knights of the Old Republic III?

Известная по Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords (Xbox) компания Obsidian Entertainment в данный момент работает над секретной Action/RPG от третьего лица для Xbox 360 и PlayStation 3. Почти на 100% за этой формулировкой скрывается третья часть "Рыцарей старой республики", все бои в которой будут происходить исключительно в режиме реального времени.



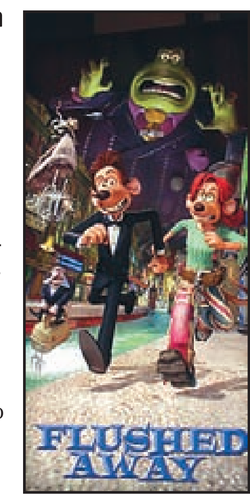
Бойтесь меня, я приду к вам еще раз

Равнение на Польшу

Роберт Сиэйка при поддержке выходца из 2015, Inc. Радомира Кучарски и экс-сотрудников People Can Fly Войцеха Паздура и Камила Билжински основали в Польше независимую компанию Farm 51. Несмотря на скромный численный состав (лишь 20 человек), команда взялась работать аж над тремя проектами: одним из них будет FPS для Xbox 360, а еще два со временем появятся на Nintendo DS.

Сматываемся от Activision

Activision вроде бы скупила у DreamWorks Animation все возможные лицензии. Однако выяснилось, что особняком стоит полнометражная анимация Flushed Away (российские кинопрокатчики заранее перевели его название как "Сматывайся"). Право ваять игры по мотивам этого мультика досталось малоизвестному издательству D3Publisher of America. Релиз состоится в IV квартале этого года. В качестве платформ заявлены PlayStation 2, GameCube, Nintendo DS и GBA. Разработкой телевизионного варианта занимается студия Vicious Cycle, а над карманным воплощением игр корпит компания Altron.



Сонные дела

Реорганизация нескольких отделений Sony (было уволено 10 тысяч человек) начинает давать свои плоды. Из финансовой отчетности японского гиганта за третий квартал текущего фискального года вытекают следующие показатели: доход компании составил $601 млн., тогда как прошлогодний показатель за аналогичный период равнялся $86 млн. убытков. Доходы приставочного подразделения увеличились на 50%, причем в общую копилку игроделы внесли $583 млн. прибыли (в прошлом году было лишь $44.6 млн.). При этом не стоит забывать о том факте, что львиную долю денег сжирает разработка третьей PlayStation. Что касается гонки консолей, то победу одержала PlayStation Portable: 6.22 млн. экземпляров против 5.36 млн., произведенных PlayStation 2. Однако игры для телевизионной приставки расходились куда лучше: 93 млн. дисков против 14.5 млн. копий для PSP.

Xbox Live имеет успех



Корпоративный вице-президент Microsoft Скотт ди Валерио обнародовал статистику пользования онлайновой службой Xbox Live после выхода Xbox 360. С конца ноября из раздела Xbox Live Marketplace было стянуто свыше 4 млн. файлов (фильмы, музыкальные композиции и, конечно же, мини-игры). Если разделить количество посещений на число покупателей консоли нового поколения, то получится, что каждый пользователь заходил на просторы Xbox Live не реже 5 раз.

Закон всегда прав, но существуют мелкие нюансы

Возникающие с определенной периодичностью судебные разбирательства вокруг игр надоумили фирму Law Seminars International провести для представителей крупнейших издательств конференцию Gamer Technology Law. Состоится она 16 и 17 марта в Беверли Хиллс. Свое желание приехать на мероприятие изъявили такие титаны игровой индустрии, как Electronic Arts, Vivendi Universal Games, THQ и Sony Computer Entertainment.

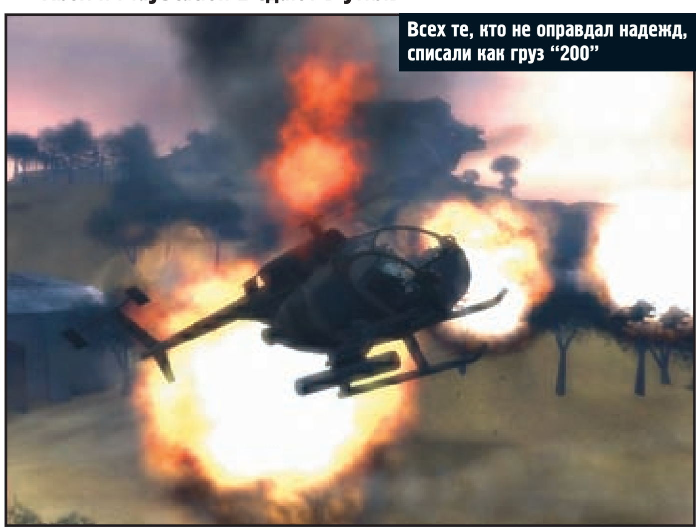
Двойная порция отменяется! У нас сегодня танцы!

Американский аналог нашего министерства школьного образования в рамках реализации национальной программы борьбы с ожирением планирует в ближайшее время ввести специальные занятия. На них звездно-полосатые детишки будут весело отплясывать в ритме мелодий из Dance Dance Revolution от Konami. Эксперимент пройдет в 103 школах штата Западная Вирджиния. Полученные результаты тщательно проанализирует специально созданная по такому случаю комиссия, после чего будет принято решение, стоит ли внедрять данную программу в других образовательных учреждениях.



Ударим по всяким бургерам зажигательным танцем!

Xbox и PlayStation 2 сдают в утиль

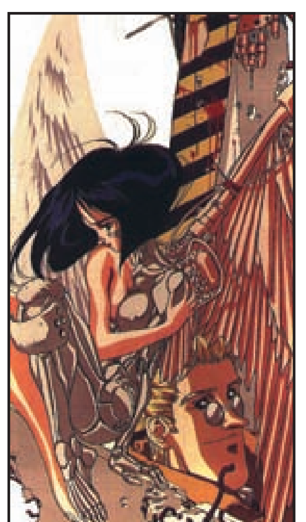


Всех те, кто не оправдал надежд, списали как груз "200"

Руководство Digital Illusion не удовлетворили продажи Battlefield 2: Modern Combat на Xbox и PlayStation 2. В итоге было принято решение не выпускать все следующие игры компании на этих платформах и сосредоточиться на приставках нового поколения. Впрочем, это не касается недавно анонсированного релиза "Современных сражений" на PSP.

Джеймс Кэмерон заинтересовался играми

После триумфа "Титаника" на время отошедший от дел знаменитый режиссер Джеймс Кэмерон (на тот невероятный случай, если вы запамятовали, он же отснял оба "Терминатора", "Чужих" и "Правдивую ложь") примет участие в разработке футуристической MMORPG для приставок нового поколения под кодовым названием Project 880. Игра появится в продаже в далеком 2008 году и станет частью крупномасштабной маркетинговой поддержки пока что безымянного фильма. На этом внедрение идей Кэмерона в игровую индустрию не заканчивается. Вторым проектом должна стать еще одна MMORPG под названием XQuest. Ее разрабатывает лидер Wideload Games Алекс Сиропян.



Кстати, сейчас Кэмерон занят съемками фильма по мотивам известнейшей манги Battle Angel Alita.

Тони Хоук вне конкуренции

На специально созванной в честь подведения финансовых итогов ушедшего 2005 года пресс-конференции руководство Activision обмолвилось сразу о нескольких новых проектах. Первым в очереди обозначен Tony Hawk's Downhill Jam. Выход очередного симулятора скейтбор-

динга намечен на 2007 фискальный год, который стартует 1 апреля 2006 и закончится 31 марта 2007. Остальные игры пока что не названы. Издательство собирается выпустить три продукта для PlayStation 3, четыре для Xbox 360 и пять для PlayStation Portable. Для Revolution заявлена лишь одна игра. Полноценные анонсы всех безымянных проектов состоятся ближе к старту выставки E3. А еще боссы Activision обмолвились о своих планах на 2008 финансовый год. На этот период предварительно заявлены третьи части "Шрэка", "Человека-паука", а также очередной эпизод X-Men.

Похорошевший Гордон Фримен


Технология High Dynamic Range творит с Half-Life 2 настоящие чудеса. Не исключено, что это всего лишь мелочь из общего списка визуальных преобразований

Графически улучшенная версия Half-Life 2 заявлена в числе 45 игр, которые должны появиться на PlayStation 3 в 2006 году. Ориентировочный релиз приключений Гордона Фримена назначен на IV квартал. Скорее всего, речь идет о внедрении в игру перспективной визуальной технологии High Dynamic Range. Впрочем, окончательный вариант железной начинки приставки нового поколения держится в секрете, так что от программистов из Valve Software можно ожидать и других приятных сюрпризов.

Важнейшее из искусств в обиду не дадим

Представители Activision заявили, что из-за слабой продажи PC-версии The Movies в ближайшее время будут свернуты работы над ее консольным вариантом. В ответ на это глава Lionhead Studios Питер Молинье заметил, что в компании любят свою игру и не собираются от нее отказываться в дальнейшем. Если ситуация зайдет слишком далеко, то попросту будет найден другой издатель.

Нью-Йорк зовет

Electronic Arts анонсировала Def Jam Fight For NY: The Takeover. Игра затачивается исключительно под мощности PlayStation Portable и появится на платформе этой весной. Сюжет поведает о том, что же случилось до начала событий, произошедших в оригинальной Def Jam Vendetta. Все действие так или иначе будет крутиться вокруг личности по кличке D-Mob. Кстати, ключевые персонажи будут как две капли воды похожи на таких известных личностей, как Кармен Электра, Snoop Dogg и Xzibit. Причем все герои будут одеты не абы как, а в обновки от известных торговых марок. Что касается музыки, то здесь любителей хип-хопа ожидает настоящее пиршество.

P.S. Помимо одиночного режима, предусмотрен коллективный вариант времяпрепровождения при посредстве беспроводной связи Wi-Fi.

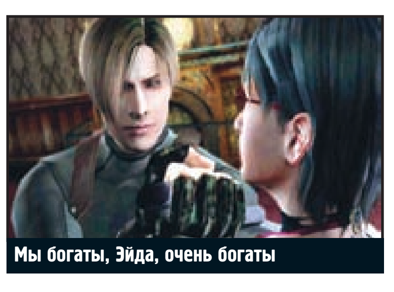
"Звездные войны" с пластмассовыми пупырышками


В далекой-далекой пластмассовой галактике

Продажи Lego Star Wars были настолько уверенными (3.3 млн. реализованных экземпляров и 13 место в списке самых успешных игр 2005 года), что анонс продолжения оставался делом времени. Сиквел от Travellers Tales откликается на имя Lego Star Wars II: The Original Trilogy и появится на всех ныне существующих платформах, в том числе и на карманных приставках, в IV квартале 2006 года. Издавать игру будет не Eidos Interacrive, а LucasArts. О сюжете сейчас известно лишь то, что он будет базироваться на трех классических SW-эпизодах (с четвертого по шестой). Геймер сможет почувствовать себя в шкуре одного из 50 персонажей (не следует сбрасывать со счетов и так называемый свободный режим, где главный герой создается из отдельных кусочков), сесть за штурвал различных транспортных средств и даже прокатиться на некоторых зверушках.

Зло злом, а деньги приносит стабильно

Вышедшая на PlayStation 2 и GameCube четвертая часть Resident Evil разошлась по всему миру суммарным тиражом в 3 млн. экземпляров. Столь успешное шествие игры по прилавкам магазинов позволило Capcom по итогам третьего квартала текущего финансового года увеличить оборот компании на 418%. Кстати, теперь совокупный тираж сериала составляет более 30 млн. копий. То ли еще будет, когда в дело вступит Resident Evil 5.


Мы богаты, Эйда, очень богаты

Grand Theft Auto в качестве главного кормильца

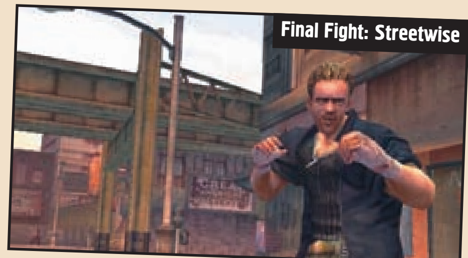
Сотрудники аналитической фирмы Susquehanna Financial Group основательно покопались в кошельке Take-Two Interactive и выяснили, что 10 из 13 долларов, которые стоит каждая акция компании, обеспечены успехами тех или иных эпизодов сериала Grand Theft Auto. Если исключить данный тайтл из линейки компании, то одна ценная бумага будет стоить не $16.23, а от $1.71 до $4.71. Также исследователи попытались смоделировать перспективы Grand Theft Auto на ближайшие четыре года. По мнению Susquehanna Financial Group, с 2006 по 2010 год продажи сериала снизятся на 36%. Виной тому достаточно приличный срок разработок для приставок нового поколения. Релиз первенца из свежей волны состоится ближе к рождественским праздникам 2007 года.

Дискотека

Только у нас самые свежие диски!

В этом календаре указаны предварительные даты европейских релизов (некоторые из этих игр уже могли выйти в Японии). Если кто-то из издателей решит перенести сроки выхода, значит такая их издательская воля и ничего уж тут не поделаешь.


Driver: Parallel Lines


Final Fight: Streetwise

КАЛЕНДАРИЗМ

Почетный значок сиквела
Фанаты считают часы до выхода. Значок выдается ожидаемым сиквелам.

Вы знаете эту игру?
Хит, середнячок или полная ерунда? Кто его знает. Эдакая темная лошадка. Проекты, от которых неизвестно что ждать.

Хит!
Вот выйдет эта игра, на вырученные деньги разработчики построят себе небольшой замок в Альпах, а мы сделаем недельный запас еды и усядемся играть-играть-играть… Потом быстренько сбегаем в магазин за едой и снова играть.



PLAYSTATION 2

	Игра	Издатель	Жанр	Дата выхода
	24: The Game	2K Games	Action	28 февраля
	Black	Electronic Arts	Shooter	28 февраля
	FIFA Street 2	Electronic Arts	Sports	28 февраля
(сиквел)	Final Fight: Streetwise	Capcom	Beat'em Up	28 февраля
	Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd	Activision Value	FPS	28 февраля
	MLB '06: The Show	SCEA	Sport Sim	28 февраля
	Beatmania	Konami	Dance / Arcade	1 марта
	Alfa Romeo Racing Italiano	Valcon Games	Racing	7 марта
	Shadow Hearts: From the New World	Xseed Games	RPG	7 марта
	Major League Baseball 2K6	2K Sports	Sport Sim	13 марта
	Midnight Club 3: DUB Edition Remix	Rockstar Games	Racing	13 марта
(сиквел)	Driver: Parallel Lines	Atari	Action	14 марта



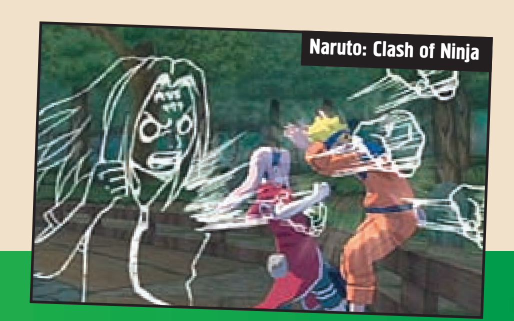
XBOX

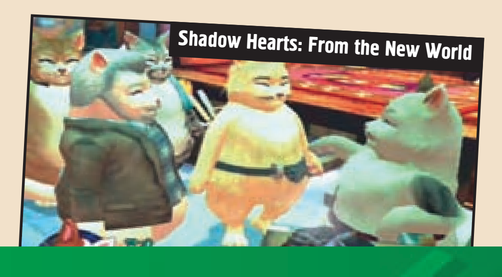
	Игра	Издатель	Жанр	Дата выхода
	Black	Electronic Arts	Shooter	28 февраля
	FIFA Street 2	Electronic Arts	Sports	28 февраля
(сиквел)	Final Fight: Streetwise	Capcom	Beat'em	28 февраля
	Painkiller: Hell Wars	DreamCatcher Int.	Shooter	28 февраля
	Championship Bowling	Evolved Games	Sport Sim	1 марта
	Mashed: Drive to Survive	VUG, Empire Int.	Action / Driving	1 марта
	Payout Poker and Casino	Namco America	Gambling	1 марта
	The King of Fighters'94 Re-Bout	SNK Playmore	Fighting	7 марта
	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Shooter	7 марта
	Major League Baseball 2K6	2K Sports	Sports	13 марта
	Midnight Club 3: DUB Edition Remix	Rockstar Games	Racing	13 марта
(сиквел)	Driver: Parallel Lines	Atari	Action	14 марта



GAMECUBE

	Игра	Издатель	Жанр	Дата выхода
	FIFA Street 2	Electronic Arts	Sports	28 февраля
(?)	Yoot Saito's Odama	Nintendo	Pinball	6 марта
(сиквел)	Naruto: Clash of Ninja	Tomy Entertainment	Fighting	7 марта
	Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	Action/Adventure	14 марта
	Kao the Kangaroo Round 2	JoWood Productions	Action/Platformer	21 марта
(сиквел)	Harvest Moon: Magical Melody	Marvelous Interactive	Adventure	28 марта


Naruto: Clash of Ninja


Shadow Hearts: From the New World


FIFA Street 2

АВТОР
Олег "Rogue" ГАВРИЛИН

ДЖЕНТЛЬМЕНЫ ПРЕДПОЧИТАЮТ КАРАТИСТОК

Я поднимаю тост за то, чтобы "Кабсы" выиграли Мировую серию... и за большие сиськи!
Джимми Дворски. К/ф "Как разобраться с делами"

Представьте, что вас ни с того ни с сего разбудили посреди ночи и задали каверзный вопрос: "Какие известные трехмерные файтинги знаешь?". Что первым приходит в голову, помимо идеи огреть нарушителя спокойствия шваброй? Разумеется, Tekken, Virtua Figter, куда уж без него, Soulcalibur, Mortal Kombat и наверняка Dead or Alive.

Закоренелые поклонники жанра, регулярно участвующие в турнирах по Tekken и Soulcalibur, не воспринимают серию DoA всерьез. Люди, не искушенные в тонкостях виртуальных поединков, более лояльны и любят ее за яркую внешность и динамичность. Безусловно, есть в файтингах Dead or Alive концентрированная доза шарма. Откуда она взялась и из каких ингредиентов состоит, мы сейчас разберемся.

Приняли на грудь

Dead or Alive появилась в 1996 году на игровых автоматах Sega Model 2. Примечательно, что на этой же платформе вышел Virtua Fighter 2. Проект щеголял отличной по тем временам графикой, высоким темпом сражений и коллекцией симпатичных персонажей, одухотворенно лупивших друг друга по чему попало на трехмерных аренах.

Уже первая часть DoA блеснула фишкой, отделившей ее от остальных представителей жанра. Видите ли, там у всех девчонок, как бы тактичнее выразиться, грудь подпрыгивала. Пышные, хоть и угловатые, формы совершали поступательные движения в вертикальной плоскости, так и норовя вырваться из кокетливо узких бюстгальтеров. Просто конфетка для глаз мужской аудитории, в которой у видеоигр недостатка никогда не было.

Год спустя подпрыгивающими полигонными красотами мог любоваться каждый обладатель Sega Saturn в Японии и Европе. Впрочем, на западе они не помогли DoA выдержать конкуренцию с Tekken 2.

Позже игра была издана в США, где перекочевала на PlayStation и предстала перед общественностью с обновленной графикой и нововведениями в геймплее.


Dead or Alive для игровых автоматов - текстурный кошмар





Dead or Alive на Sega Saturn





Серия никогда не отличалась большим выбором персонажей

При помощи взломщика Game Shark можно было использовать модельку обнаженной Касуми (версия для PS2)

В 1998 году на аркадах Tecmo TPS увидела свет DoA ++, а в 1999 - полноценная Dead or Alive 2 на Sega Naomi, эволюционировавшая впоследствии до DoA2 Millenium.

В марте 2000 DoA2 вышла на Sega Dreamcast. Технически она вполне соответствовала стандартам нового 128-битного поколения консолей.

В стремлении показать красоту женского тела разработчики пошли еще дальше: ими был создан специальный физический движок, отвечавший исключительно за подпрыгивание грудей, которые существенно прибавили в полигонах.

А еще в игре появился сюжет. Правда, присутствовал он в несколько латентной форме: не проштудировав книжку-инструкцию и не ознакомившись с дополнительными материалами, во все перипетии было весьма сложно вникнуть. Коротенькие видеозаставки давали лишь общее представление о страстях, кипевших в мире Dead or Alive.

Девчонки ссорятся (DoA3)

Поскольку создателя серии Томонобу Итагаки все еще не удовлетворял полученный результат, файтинг продолжали совершенствовать и полировать.

В октябре 2000 на PlayStation 2 появилась улучшенная версия DoA2 с подзаголовком Hardcore. Нововведений было множество: анимация и внешность персонажей стали реалистичнее, обновился гардероб и арсенал приемов бойцов, возросла скорость схваток и т.д.

Карьерный крест

В 2001 разработчики Team Ninja полностью переключили внимание на детище великой и ужасной Microsoft - крестоносной Xbox. Именно на самой мощной консоли того поколения появилась Dead or Alive 3, надолго ставшая одной из красивейших приставочных игр.



Обучение технике полета методом ниндзя (DoA2: Hardcore)



Женщин нужно носить на руках. Что мы и делаем (DoA2: Hardcore)

БЕГУЩИЙ ПО ЛЕЗВИЮ БРИТВЫ

Томонобу Итагаки пришел в компанию Tecmo в 1992 году. Начинал он с программирования графики, в частности, работал над версией Tecmo Super Bowl для SNES. В настоящее время является главой Team Ninja - одной из команд разработчиков в составе Tecmo. Путь к славе у этого человека начался в 1996 году. Итагаки утверждает, что его крайне разочаровывало положение с файтингами на тот момент: дескать, слишком пресными и невыразительными были тогдашние представители жанра, в первую очередь - Tekken 2. Для изменения ситуации Итагаки решил создать собственный файтинг.

Вообще Итагаки мастер делать громкие заявления в прессе и большой любитель эпатировать публику. Причем он поддерживает амплуа скандального гения не только своими играми, но и внешним видом. Ходит не иначе, как с распущенными волосами, а темные очки, судя по всему, не снимает даже в душе. Поди попробуй сказать такому в лицо, что его файтинги практически не отличаются друг от друга по механике.

Итагаки - большой поклонник музыки рок-группы Aerosmith. Будучи человеком упорным, он добился лицензии на использование их творчества в играх серии Dead or Alive. Композиции Aerosmith можно услышать в DoA 3 и всех последующих частях.

Конечно, главу Team Ninja можно обвинять в склонности к болтовне - интервью с ним регулярно появлялись на страницах японского журнала Famitsu. Однако налицо неоспоримый факт: его студия всегда создавала самые технически продвинутые видеоигры, которые надолго становились эталонами графического оформления. А небезызвестная Ninja Gaiden для Xbox вовсе считается одним из лучших 3D-экшнов. "В других экшн-играх, - говорит Итагаки, - враги существуют, чтобы вы их убивали. В Ninja Gaiden враги существуют, чтобы убить вас". Сказал, будто Хаябуса мечом рубанул. Долой скромность - кому она нужна. Тем более, с таким заявлением мы не можем не согласиться.



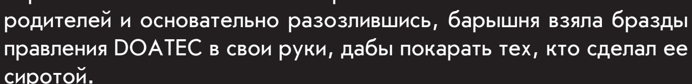
ЖИВЫЕ, НЕМЕРТВЫЕ И ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ

События серии крутятся вокруг мегакорпорации DOATEC - местного аналога теккеновской Mishima Zaibatsu и проводимых ею турнирах Dead or Alive. По всей видимости, без всяких мегакорпораций в файтингах ну просто никак не обойтись. DOATEC создал в конце XX века некто Фэйм Дуглас.

Helena Douglas

Национальность: француженка
Возраст: 21
Боевой стиль: пи ква кван

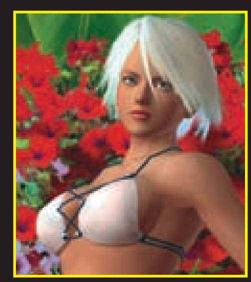
Дочь почившего Фэйма Дугласа и, следовательно, прямая наследница его корпоративного хозяйства. Будучи певицей, Елена регулярно выступала в театрах. Во время одного из выступлений ее попытались убить. Правда, безуспешно - от пули снайпера ее заслонила мать. Потеряв обоих



родителей и основательно разозлившись, барышня взяла бразды правления DOATEC в свои руки, дабы покарать тех, кто сделал ее сиротой.



Christie



Национальность: англичанка
Возраст: 24
Боевой стиль: ши кван

Притворяется телохранительницей Елены. На самом деле, это жестокая убийца, нанятая главным врагом Фэйма Дугласа - Виктором Донованом. Именно Кристи пыталась застрелить Елену в театре.

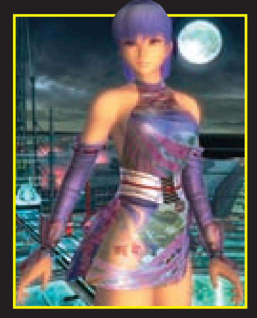
Kasumi



Национальность: японка
Возраст: 17
Боевой стиль: мюген тэнсин ниндзюцу Тэндзи Мон

Особа знатных кровей, дочь Аямэ и Сидэна - главы клана ниндзя Мюген Тэндзин. Она должна была стать следующим наставником академии. Однажды по вине ее дяди Райдоу пострадал брат Касуми Хаятэ, которого потом вообще забрали люди из DOATEC для проведения на нем военных экспериментов. Девушка решила снести несколько голов и отправилась мстить. Однако ее схватили и клонировали. Став "сбежавшей синоби", Касуми подписала себе приговор: теперь по ее следу идут убийцы, намеревающиеся отплатить предательнице.

Ayane



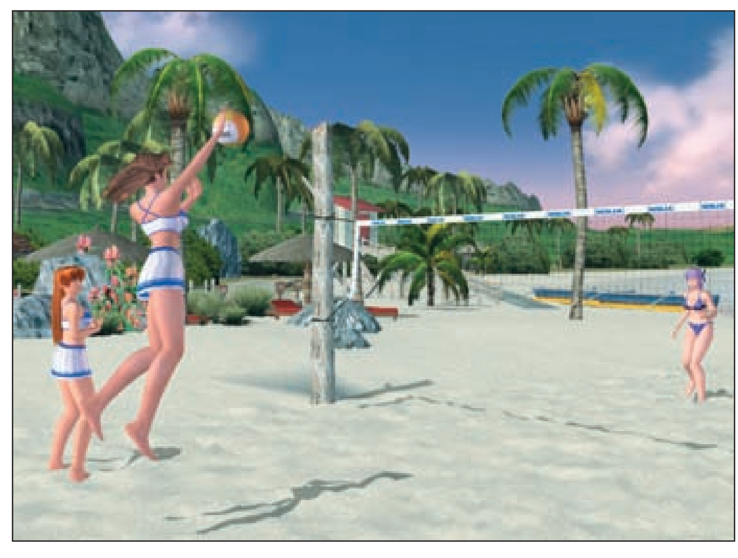
Национальность: японка
Возраст: 16
Боевой стиль: мюген тэнси ниндзюцу Хадзин Мон

Ниндзя с нелегкой судьбой. Упомянутый Райдоу изнасиловал мать Касуми и Хаятэ, после чего родилась Аянэ. В детстве она и Касуми были лучшими подругами, однако разница в социальном положении разделила их. Аянэ росла в спартанских условия и копила злобу на "сестру", у которой жизнь устроилась по высшему классу. Когда Касуми объявили в розыск, Аянэ с энтузиазмом взялась выполнять это задание. В тайне она млеет от Хаятэ и пытается помогать во всех его начинаниях. После смерти приемного отца стала самым сильным воином клана ниндзя Хадзин Мон.

Господа из Microsoft очень вовремя заручились поддержкой японских девелоперов, поскольку приставке катастрофически не хватало эксклюзивов. Итагаки не пришлось долго упрашивать, поскольку он всегда предпочитал работать с наиболее технически продвинутым железом. В выигрыше оказались все: по сравнению с графическим великолепием DoA3 прямой конкурент Tekken Tag Tournament казался ископаемым динозавром из 32-битной эры. Плюс в DoA 3 дебютировала четверка новых героев. Это Брэд Вонг и Хаятэ, а также Кристи и Хитоми. Последняя приглянулась публике и очень быстро стала для многих любимым персонажем.

В то время серия начала наиболее активно завоевывать поклонников. Разработчики смекнули, что самое время лупить по целевой аудитории тяжелой артиллерией. В роли оной выступила помпезная Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball (2003). Собственно, ее появление вполне логично. К тому моменту Итагаки уже успел прослыть мастером ненавязчивой эротики. Сами понимаете, что увеличение мощности консольного железа было прямо пропорционально росту количества полигонов, моделирующих бюсты дерущихся барышень, чьи округлости подпрыгивали все соблазнительнее с каждой новой частью. Неудивительно, что Итагаки захотелось раскрыть свой эстетический потенциал на полную катушку.

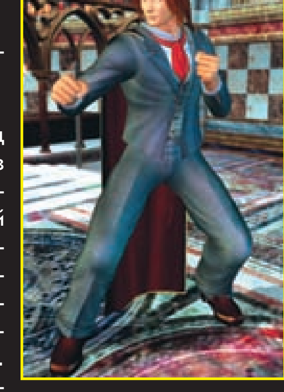
Он собрал всех представительниц прекрасного пола и отправил их отдыхать на остров. То есть, это Зак *(см. врезку)* пригласил девчонок посетить купленный им на выигрыш в казино кусочек суши, соврав, будто там пройдет четвертый турнир DoA. Ни геймплею, ни характерам персонажей не было уделено достаточно внимания. Хотя еще неизвестно, стоило ли вообще это делать.



Представьте себе остров, на котором восемь девушек загорают на пляже, купаются, дрыхнут в шезлонгах, в общем, развлекаются, как могут. Слюнки текут? То-то же. Выбрав понравившуюся красотку, игрок мог покупать ей разнообразные наряды и аксессуары. Кому нужен скучный волейбол, если гораздо интереснее нацепить на девушку купальник поуже и любоваться ею в различных локациях. Жаль, что любоваться разрешалось недолго.

Hayate

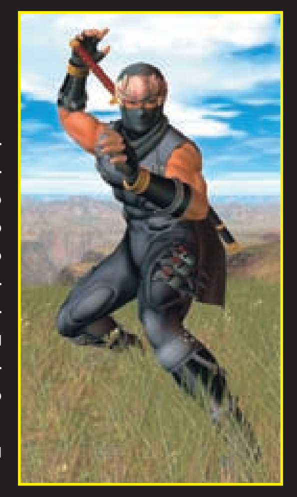
Национальность: японец
Возраст: 23
Боевой стиль: мюген тэнсин ниндзюцу Тэндзи Мон



Сначала его избил Райдоу, потом над ним долго издевались ученые из DOATEC, потому что Виктору Доновану, видите ли, нужен был идеальный солдат-убийца (проект "Эпсилон). После закрытия проекта, Хаятэ выбросили где-то в Германии. Там-то его и нашла Хитоми. Страдалец потерял память и долго не мог прийти в себя. Вскоре воспоминания вернулись, и Хаятэ вознамерился уничтожить DOATEC как таковую. Типичный эгоист, ставящий свои цели превыше всех и вся. По слухам, любимый персонаж Итагаки, которого он "срисовывал" с самого себя.

Ryu Hayabusa

Национальность: японец
Возраст: 23
Боевой стиль: хаябуса ниндзюцу



Член клана ниндзя Хаябуса. Исключительно активный малый. Сначала не хотел принимать участие в турнирах, но потом узнал, что сестра его лучшего друга Хаятэ пропала, и понеслось… Рю расправился со злым духом Тенгу, проникнувшим в наш мир из-за деятельности DOATEC (DoA2). Также он пытался уничтожить творение ученых корпорации - суперсолдата Омега, в которого превратился приемный отец Аянэ. Впрочем, в этом вопросе последняя опередила Рю.

Hitomi

Национальность: наполовину немка, наполовину японка
Возраст: 18
Боевой стиль: классическое каратэ



Вступила в турнир, чтобы проверить свои навыки и, надо сказать, показала себя вполне достойно. В третьем чемпионате заняла третье место. Участвует в четвертом DoA, чтобы заработать денег, поскольку из-за болезни отца его школа каратэ переживает глубокий финансовый кризис.

Lei Fang

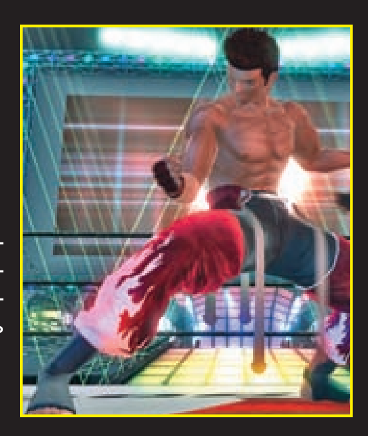
Национальность: китаянка
Возраст: 19
Боевой стиль: тай чи кван



Когда-то давно Жанн Ли спас ее от банды хулиганов. Девушка, естественно, была ему за это очень благодарна. Однако теперь она жаждет сразиться с Ли на турнире, дабы победить его и доказать свою эмансипированную независимость. Все-таки загадочная и непостижимая эта вещь - женская логика.

Jann Lee

Национальность: китаец
Возраст: 23
Боевой стиль: джит кун до



Рос сиротой и всю жизнь посвятил изучению джит кун до. В турнирах участвует, чтобы найти достойных противников и испытать себя.

Tina Armstrong

Национальность: американка
Возраст: 22
Боевой стиль: про реслинг



Дочь знаменитого реслера Басса, который хотел, чтобы его чадо тоже стало звездой ринга. Следуя напутствиям родителя, вступает в турнир. Благодаря участию в DoA ей удалось стать сначала моделью, а потом и актрисой. Но славы никогда не бывает достаточно, поэтому Тина принимает решение отправиться и четвертый чемпионат.

Итагаки в очередной раз показал себя гениальным провокатором. Несмотря на, казалось бы, очевидный сексуальный подтекст, DoA:XBV усердно притворялась невинной овечкой. Барышни не делали на экранах ничего непристойного: они плавали, занимались спортом, перекидывали через сетку мячи. Зато игрок мог наблюдать за всем этим, меняя ракурсы камеры и увеличивая изображение. Итагаки как бы сложил с себя бремя ответственности. Мол, если вы предпочитаете влипнуть в экран и часами разглядывать, как сидят новые стринги на вашей подопечной, то сами виноваты - каждый играет в меру своей испорченности. Проекту был присвоен жесткий рейтинг "М" (только для лиц старше шестнадцати), что, впрочем, никак не сказалось на вполне сносных рейтингах продаж.

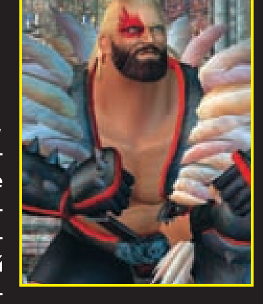
В 2004 году разработчики вернули серию в файтинговое русло, выпустив Dead or Alive: Ultimate, о которой мы рассказывали в первом номере "Консоли". Вместо новой части фанатам представили всего лишь обновленную DoA2, лишившуюся всех новых бойцов. Спрашивается, почему не DoA3?

Набор дежурных нововведений и переработанный движок были слабыми утешениями для тех, кто приобрел Ultimate в надежде на очередное откровение от Итагаки. Пожалуй, самыми ценными элементами игры были онлайновый режим и великолепный вступительный видеоролик, проливший свет на историю некоторых персонажей.

Долго унывать поклонникам не дали - в декабре прошлого года на прилавках появилась долгожданная Dead or Alive 4 для пионера нового поколения консолей - Xbox 360.

Ощущения от новой части противоречивые. С одной стороны, еще больше возросла скорость боев, только успевай

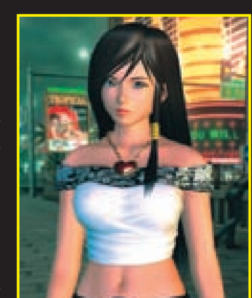
Bass Armstrong



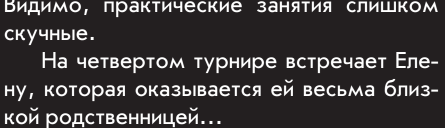
Национальность: американец
Возраст: 46
Боевой стиль: про реслинг

Самому сильному реслеру не по душе, что его дочурка использует сексапильность и сносшибательные внешние данные для завоевания славы и признания общественности. Чтобы уберечь неразумное чадо от ошибок, Басс решается на отчаянный шаг - победить ее на турнире. Нерадивому папаше никак не удается остановить карьерный взлет Тины.

Koroko



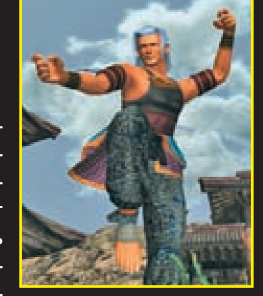
Национальность: японка
Возраст: 17
Боевой стиль: ба джи кван



Короко - дочь Мияко, одной из многочисленных наложниц Фэйма Дугласа. По настоянию матери обучается профессии гейши, но не питает любви к этому делу. Видимо, практические занятия слишком скучные.

На четвертом турнире встречает Елену, которая оказывается ей весьма близкой родственницей…

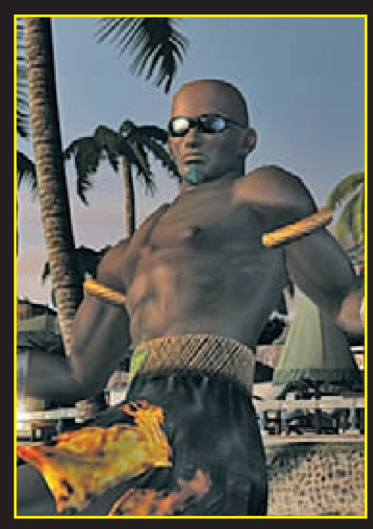
Brad Wong



Национальность: китаец
Возраст: 30
Боевой стиль: зуи ба ксян кван

Однажды, будучи изрядно пьяным, учитель Брэда мастер Чен велел своему ученику принести ему великий напиток под названием "Генра". Недоумевающий Вонг вступил в турнир, надеясь получить хоть какую-то информацию о том, где это чудо можно достать. В процессе он выяснил, что такое "Генра" на самом деле. С тех Брэд решил, что с алкоголем надо срочно завязывать. Но от зеленых собачек так просто не уйдешь…

Zack



Национальность: американец
Возраст: 25
Боевой стиль: тайский бокс

Ходячий взрыв оптимизма и жизнелюбия. Зак участвует в турнирах исключительно ради денег, которые бездарно тратит на праздное времяпровождение. После того, как на купленном им острове случилось извержение вулкана, и недвижимость присоединилась к Атлантиде на дне океана, Заку потребовалось много финансов, чтобы расплатиться с долгами. Чем не повод поучаствовать в DoA4?

Elliot



Национальность: англичанин
Возраст: 16
Боевой стиль: ксян йи кван

Его тренировал Ген Фу, который сам уже не участвует в турнирах. Решил сражаться в DoA4, чтобы проверить, достоин ли он своего сэнсэя.

джойпады ломать, появились новые персонажи, была впрыснута очередная доза фееричного сюжета. С другой, не производит DoA4 того же впечатления, что и DoA3 четыре года назад. Стандартным получился сиквел, который к тому же не обделен мелкими недоработками. Например, картинка впечатляет, однако брызги от воды все еще плоские, проезжающим на городской арене машинам не хватает детализации, а анимация некоторых обитателей саванны неестественна. На фоне общего графического великолепия эти недочеты особенно заметны.

В DoA зрелищность поставлена во главу угла, и по игровой механике ей все еще далеко до Tekken или Virtua Fighter.

Однако, вот парадокс, чем больше в DoA4 играешь, тем больше она нравится. Быть может, все дело в лихой безбашенности этого файтинга, которая делает его идеальным выбором для веселого времяпровождения с друзьями.

DoA: Ultimate

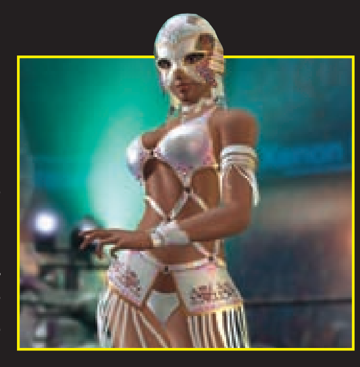
Ключи от неба

Не следует думать, будто по сравнению с конкурентами игровой процесс в DoA всегда был поверхностным и несерьезным. Ведь именно в этом файтинге впервые были реализованы идеи перехватов и выбрасывания оппонента с одной локации на другую. Визитной карточкой Dead or Alive является доступность: выигрывать может даже новичок, хотя у опытного игрока шансов на победу, естественно, больше.

La Mariposa

Национальность: американка
Возраст: 21
Боевой стиль: луча либре

Под белой маской скрывается Лиза, впервые появившаяся в DoA: Xtreme Beach Volleyball. Она каким-то образом связана с тем фактом, что Хаятэ потерял память. На ринге мечтает победить Тину, доказав свое превосходство.



Bayman

Национальность: русский
Возраст: 31
Боевой стиль: боевое самбо

Участвует в турнирах, чтобы отомстить Доновану. Последний сначала нанял бывшего спецназовца, чтобы тот убил Фэйма Дугаласа, а потом приказал ликвидировать и самого Баймана.



Leon

Национальность: итальянец
Возраст: 42
Боевой стиль: боевое самбо

Откроется после того, как вы пройдете Story Mode Заком. К сожалению, в этом режиме поиграть за Леона не удастся.



Nicole

Национальность: марсианка
Возраст: 21
Боевой стиль: рукопашный бой

Результат сотрудничества разработчиков Team Ninja и Bungie Studios. Вообще Итагаки хотел выпросить у Bungie разрешение на использование главного героя серии Halo - Мастера Чифа. Те отказали по причине нежелания нарушать сюжетную линию Halo, зато передали Team Ninja наработки из второй части шутера. Так что теперь мы имеем удовольствие лицезреть еще одного "спартанца" в действии.



Alfa-152

Национальность: нет
Возрас: несколько часов от роду
Боевой стиль: по-стене-размазывательный

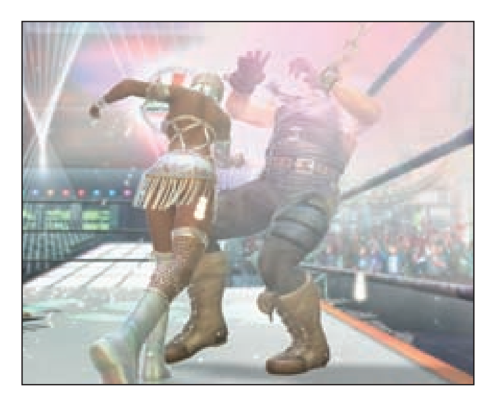
На редкость злобная тетя. По сути, является клоном Касуми и применяет ее боевой стиль. Только все удары вдвое сильнее: один бросок может лишить вашего персонажа половины линейки здоровья. Более того - этот зловредный плазмоид постоянно телепортируется. Драться с Альфой - форменное мучение, но для упорного файтера нет ничего невозможного.



Некоторые обвиняют разработчиков в излишней увлеченности обнаженкой и склонности втискивать в кадр девичьи выпуклости и округлости при каждом удобном случае. Однако если разобраться, эротическая составляющая в DoA выверена филигранно четко. Женских персонажей тут не подавляющее большинство, а пресловутые скачущие формы играют роль эдакой задорной искорки и отнюдь не являются столпом, на котором держится серия.



Даже несведущим в рукопашной эквилибристике понятно, что Итагаки искренне любит боевые искусства, но любит по-своему. Если Virtua Fighter чем-то напоминает старого сэнсэя, заставляющего учеников часами отрабатывать один и тот же удар, которым они потом смогут проламывать стены, то Dead or Alive куда более легкомысленная. В ней боевые искусства - не метод самовоспитания, а средство развлечения. Итагаки выработал собственный уникальный стиль. Его эксцентричные шутки постоянно балансируют на грани фола, но никогда выходят за рамки приличий. Dead or Alive - это сдержанная эротика, в то время как все попытки конкурентов подражать творчеству Team Ninja скатываются до пошлости. За примером далеко ходить не нужно: достаточно взглянуть на Rumble Roses.



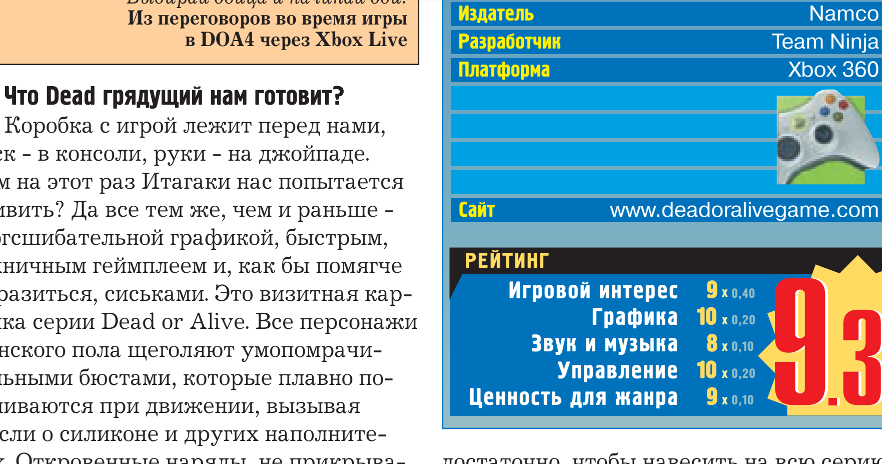
Если бы серия действительно была некачественной, вряд ли она смогла завоевать такую популярность. Между тем в ноябре этого года Dead or Alive исполнится десять лет. Итагаки не боится, что его игры покажутся белыми воронами среди себе подобных, и вереди нас ждет еще много интересного. Во-первых, фильм DoA: Dead or Alive, загадочная Dead or Alive: Code Chronus, а также - барабанная дробь - вторая часть Xtreme Beach Volleyball. Так что жизнь прекрасна, пока прыгает грудь... ©

Dead or Alive 4

АВТОР
Андрей (mr_ND) ЕВДОКИМОВ

Не такой уж Dead, как его Alive





Хватит костюмы у девок разглядывать! Выбирай бойца и начинай бой!
Из переговоров во время игры в DOA4 через Xbox Live

Жанр	Fighting
Издатель	Namco
Разработчик	Team Ninja
Платформа	Xbox 360
Сайт	www.deadoralivegame.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	10	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Управление	10	x 0,20
Ценность для жанра	9	x 0,10

9.3

Томонобу Итагаки, глава небольшой японской компании-разработчика Team Ninja, опоздав на пару месяцев к японскому старту консоли, преподнес подарок и без того счастливым обладателям Xbox 360 - новую часть файтинг-серии Dead or Alive. Эта игра позиционировалась как push up[1] новой консоли от Microsoft на японском рынке, и не без оснований. Если бы не перенос сроков выхода DOA4, то провала Xbox 360 в Японии могло бы и вовсе не случиться.

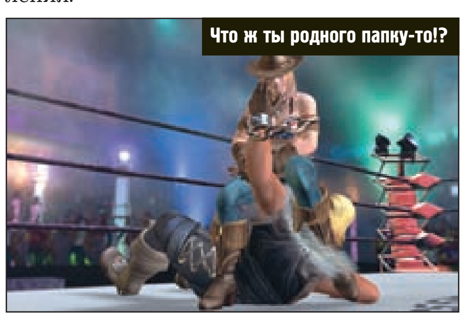
Что Dead грядущий нам готовит?

Коробка с игрой лежит перед нами, диск - в консоли, руки - на джойпаде. Чем на этот раз Итагаки нас попытается удивить? Да все тем же, чем и раньше - сногсшибательной графикой, быстрым, техничным геймплеем и, как бы помягче выразиться, сиськами. Это визитная карточка серии Dead or Alive. Все персонажи женского пола щеголяют умопомрачительными бюстами, которые плавно покачиваются при движении, вызывая мысли о силиконе и других наполнителях. Откровенные наряды, не прикрывающие, а, скорее, подчеркивающие - в комплекте. Для многих журналистов, да и простых геймеров, этого было вполне достаточно, чтобы навесить на всю серию DOA ярлык красивого недофайтинга и игры для извращенцев. Но за пышными формами и впечатляющей графикой многие не разглядели глубокую боевую систему и динамичный игровой процесс.


И все эти тряпки ведут себя как в жизни...

Поднимите мне веки!

Графическое оформление Dead or Alive 4 выводит игру на недосягаемую высоту. Ни один вышедший проект на любой платформе не в состоянии тягаться с DOA4 по части графического великолепия.


Что ж ты родного папку-то!?

1. От английского "проталкивать". Игры, поступающие в продажу одновременно с запуском новой приставки.

Прекрасно детализированные многоярусные арены гигантских размеров, с огромным количеством объектов, четкими текстурами и красивейшими спецэффектами - все это просто вгоняет в ступор. Симуляция движения элементов одежды выполнена на высшем уровне - всякие развевающиеся штанины, рукава, плащи, платья и юбки выглядят очень реалистично. Единственный прокол - это динамика поведения волос. Слишком заметны глюки в просчете взаимодействия отдельных прядей с частями тел персонажей. Герои состоят из запредельного количества полигонов, а высочайшего разрешения текстуры и шейдерные эффекты придают картинке просто нереальный по красоте вид. Повсеместные отражения, блики, очень реалистичная вода - все это просто кричит о том, что DOA4 - не просто очередная поделка для новой консоли, а продукт следующего поколения.

Сделайте потише!

Звуковое оформление выполнено с полным соблюдением традиций серии. Замечательная японская озвучка, не испорченная локализаторами, - большой плюс для ценителей хорошего звука. Всевозможные звуки ударов, падений, взаимодействия с интерактивными объектами - все выполнено на ятъ. Каждая арена достойно озвучена - различные фоновые шумы, звуковая среда, которая правильно изменяется в зависимости от конфигурации пространства (эхо и эффекты реверберации в закрытых помещениях и тому подобное). Плюс, все это звуковое великолепие идет в режиме Dolby Digital 5.1 с очень четким позиционированием источников звука.

Музыкальное оформление - на любителя. Гитарные рифы, электронная музыка, приятные ремейки старых мелодий из предыдущих частей игры звучат очень неплохо, но понравятся, однозначно, не всем. Наличие нескольких лицензированных треков от такой известной группы, как Aerosmith, лично нам показалось очень неплохим добавлением к остальным музыкальным композициям. Ну а если вам музыка DOA4 все же не придется по вкусу, то никто не помешает включить свою любимую хип-хоп команду или вальс Глинки с жесткого диска Xbox 360.







"Куда меня занесло?" - подумал Рю Хаябуса...








Этот бы ножичек, да в Story Mode...

Dead Play? Alive Game!

С графикой и звуком разобрались. Теперь возьмемся за геймплей. В DOA4 имеется огромное количество режимов - Story Mode, Survival, Time Attack, Team Battle, Sparring, Online, Watch Mode, Album, Play Battle и Movie Theater.

В сюжетном режиме мы играем за базовых персонажей, каждый из которых имеет свою сюжетную линию, завершающуюся без преувеличения шикарным роликом. По прохождении этого режима выдается награда в виде дополнительных костюмов, новых арен или секретных играбельных бойцов. К сожалению, последние в сюжетном режиме недоступны. Играть ими можно в остальных режимах. Скорее всего, это вызвано банальной нехваткой времени на разработку.

В Watch Mode разрешается понаблюдать за схваткой бойцов, управляемых компьютером; в Album попадают сделанные в Watch Mode картинки (да-да, пресловутый фоторежим добрался и до файтингов!); Play Battle служит для повторного просмотра сыгранных боев; в "кинотеатре" Movie Theater демонстрируются открытые финальные ролики сюжетного режима.

Разработчики добавили четырех новых героев в и без того не маленький список персонажей. Новички серии - это загадочная дамочка в маске La Mariposa, боевой стиль которой сочетает бразильскую борьбу капоэйра (вспомните Кристи и Джонни Гордо из Tekken) и реслинг, молодой боец Eliot (ученик старого Gen Fu), японка Kokoro, и, наконец, SPARTAN-458 - киборг женского пола из вселенной Halo.

При первом включении игры перечень доступных персонажей выглядит следующим образом: Kasumi, Kokoro, Brad Wong, Bass, Jann Lee, Tina, Bayman, Ayane, Hayabusa, Hitome, Eliot, Zack, Lei Fang, La Mariposa, Christie и Hayate. По мере прохождения открываются еще шесть играбельных персонажей: Gen Fu, Leon, Ein, Helena, Tengu и SPARTAN-458.

Выше мы уже восхищались графикой, но, говоря о персонажах, нельзя не сказать несколько слов об их очень качественной, плавной и реалистичной анимации. У всех персонажей без исключения. Бесшовные стыки движений, отсутствие рывков при переходе от одного удара к другому, замечательная проработка захватов и взаимодействия с предметами окружения. Все выполнено на высшем уровне.



Как и прежде, бой ведется не в одной плоскости: при определенной сноровке получится столкнуть противника вниз, на следующий ярус, выкинуть в окно, сбросить с моста и продолжить бой в том месте, куда он упал. Опять возросла интерактивность арен: во время драки можно разрушить несколько элементов интерьера и разбросать кучу всякого хлама. На каждой из локаций есть движущиеся объекты - автомобили на шоссе, животные в саванне и так далее. Если говорить о тонкостях, то сама боевая система стала техничнее, основной упор сделан на правильное выполнение комбинаций ударов, точно рассчитанные по времени броски и перехваты и активное использование блоков.

Боевые стили персонажей сильно разнятся, клонов практически нет. Кто-то лучше наносит удары на дальней дистанции, кто-то способен делать мультизахваты, у кого-то легкие и длинные комбы и так далее. Игровой баланс хорошо просчитан: атаку героя с несложными комбинациями ударов, простыми и длинными комбами (например, новичка La Mariposa) очень просто перехватить и наказать, в то время как медленные, сильные и сложные в освоении бойцы, наподобие Bayman, имеют в арсенале мультизахваты, ланчеры и мощные серии ударов. Игрок легко сможет выбрать для себя персонажа с приемлемыми боевыми качествами и способностями.

Техника осуществления захватов и перехватов сильно изменилась. Если в третьей части игры выполнение этих элементов было настолько простым, что рушился баланс игры, то в четвертой инкарнации серии схватить оппонента - задача нетривиальная. Раньше на выполнение захвата или перехвата отводилось временное окно порядка полусекунды. В четвертой части требуется очень точный тайминг - порядка четверти секунды на нажатие нужной комбинации кнопок.

Добавилось большое количество новых движений у старых персонажей, изменился наносимый урон от ударов, при-


Последнее китайское предупреждение! Это Брюс Ли на меня похож, а не наоборот!

чем в сторону уменьшения. Так что пытаться играть в DOA4, используя навыки, полученные от игры в третью часть, - гиблое дело.

Stun - состояние, в которое входит боец, получивший сильный удар, играет основную роль в построении стратегии. После того, как вы правильно проведете удар или серию ударов, противник автоматически войдет в Stun и какое-то время не сможет блокировать ваши атаки и атаковать сам. Тактика подбрасывания противника в воздух с последующим нанесением серий ударов также получила дальнейшее развитие. Борьба в партере заметно углубилась. Игрок, находясь на земле после пропущенного сильного удара или броска, может не только встать с одновременным проведением какого-либо удара, появилась возможность производить захваты и контратаковать из лежачего положения.

Перехваты, несмотря на сложность выполнения, очень важны. Без знания их азов будет проблематично пройти даже сюжетный режим. DOA4 вообще отрицательно относится к так называемым баттонмэшерам, геймерами, которые не столько играют, сколько беспорядочно давят на все кнопки, в надежде, что получится какой-нибудь забористый удар или комбо. Такие "умельцы" не в состоянии составить малейшую конкуренцию игрокам, владеющим хотя бы основами боя в DOA4. В этом смысле DOA4 стала ближе к серии Virtua Fighter, которая не терпит беспорядочных нажатий на кнопки. Возможность составлять довольно длинные связки ударов, комбинируя состав и порядок их выполнения, добавила глубины и без того глубокому игровому процессу.

Онлайн

Онлайновый режим Dead or Alive 4, пожалуй, лучшая часть всей игры. Возможность поединков с игроками со всего мира, участие в различных онлайновых турнирах дорогого стоит. А очень развитая система рейтингов и поощрений за хорошую игру только добавляет интереса. Оформление онлайнового режима в корне отличается от основного визуального стиля. В онлайн-режиме действует система лобби, мест сбора участников. У каждого игрока есть свой уникальный аватар, которому можно накупить огромное количество аксессуаров за аналог местной валюты. Zack Dollars выдают в качестве призов за выигранные бои. Все аватары так же, как и лобби, выполнены в стиле super deformed, то есть преувеличенно гротескном, мультяшном и с огромными головами персонажей. Находясь в лобби, можно поболтать с будущими соперниками, покрасоваться новыми обновками и даже початиться с использованием стандартной USB-клавиатуры (это в файтинге-то!). Внешний вид аватаров вызывает дикое веселье: как вам беседа с большеголовым скелетом и пингвином в солнечных очках и колпачке с бантиком? В этом режиме доступно огромное количество типов игры, от стандартных “на выбывание” до экзотических Team Tag Battle с дополнительными условиями типа “проигравший остается”. Можно присоединяться к случайным битвам, а можно выставить фильтр, который включает в себя как уровень мастерства противника, так и типы игры и предпочитаемый язык общения. Создать собственное лобби со своими правилами и предпочтениями никто не мешает. Можно позвать друзей по Live и провести закрытый турнир, на который незнакомые игроки не попадут. Есть возможность организовывать кланы. В общем и целом, игра в Dead or Alive 4 через Xbox Live доставляет несравненное удовольствие. Единственное, что может омрачить щенячий восторг от онлайна - периодические лаги. Они не постоянны, но с ними столкнуться придется. По какой причине появляются тормоза - то ли из-за ошибок в сетевом коде, то ли из-за перегрузки серверов игры, неясно. Радует одно: в то время, когда вы будете читать эти сроки, на просторах Xbox Live должен будет появиться бесплатный апдейт, корректирующий баланс, исправляющий некоторые оплошности и устраняющий проблемы сетевого режима.



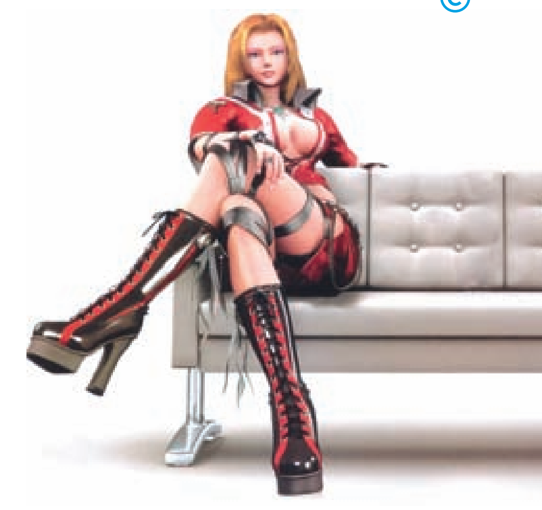
Это не ошибка верстки. Так выглядит лобби в онлайн-режиме

Итого

В сухом остатке у нас оказалось следующее. Dead or Alive 4 - самый красивый из всех вышедших файтингов на всех платформах, с великолепным, глубоким и многоплановым игровым процессом, с большим количеством нововведений, качественным звуком и непревзойденным сетевым режимом игры, и, наконец, с огромным количеством восхитительных, упругих, колышущихся и волнительных… В общем, вы поняли. Если при виде файтингов в целом, и файтингов с полуодетыми героинями в частности вас не тошнит, то вы просто обязаны хотя бы одним глазком посмотреть на новое творение Team Ninja. ©



Битый небитого везет



АВТОР
Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ

Отвертка паяльник утюг



Фетиш - явление среди игроков довольно распространенное. Кто-то коллекционирует фигурки любимых героев, кто-то плакаты, а кто-то мечтает собрать все игры серии MegaMan. Не избежали геймерской любви и аксессуары, все эти чехлы, дополнительные джойстики и тряпочки для протирки экрана.

Дорогие дети, возьмите в руки нож, ножницы или кусочек битого стекла... и отрежьте Буратинке голову... Теперь у вас две игрушки: колобок и дирижабль.
Из передачи "Спокойной ночи, малыши"

Каждый игрок, покупая дополнительные аксессуары, руководствуется двумя критериями. Первый - практическая необходимость ("блин, экран темный, ниче не видно, куплю-ка я подсветку"), второй - чисто эстетическое удовольствие ("какой у моего GBA Light корпус с розовыми птеродактилями, ни у кого такого нет!"). В этом обзоре мы попробуем рассмотреть некоторую часть разнообразных, полезных (и не очень) аксессуаров для PSP.

Несколько безответственных строк

Сразу же отметим, что автор и редакция журнала не несут никакой ответственности за состояние вашего кошелька, а также в тех случаях, если при использовании каких-либо запчастей к PSP консолька перестанет функционировать.

Всю выпускаемую для PSP продукцию условно разделим на два типа: одобренную и... скажем так, не совсем одобренную. Продукция первого типа официально разрешена Sony, она стабильно работает и не приведет к поломке вашей консоли. Для не одобренной такой гарантии нет.

Цены на аксессуары взяты среднестатистические, на основе тех, что были указаны в различных интернет-магазинах. Сами понимаете, что в зависимости от магазина цена может колебаться.

Чехлы и наклейки

Самым простым украшением консоли, носящим чисто практический характер, можно назвать чехол. Он просто необходим, если, конечно, вы не покупали PSP Value Pack. Без чехла консоль быстро покроется пятнами крови, слизью инопланетных тварей и - что самое страшное - царапинами. Особенно если вы любите носить ее в кармане куртки вместе со связкой ключей.

Представленные на рынке чехлы можно поделить на три типа. Условно назовем их: мягкие, твердые и игровые.

Мягкие чехлы

Мягкие чехлы обычно сшиты из какого-либо материала и занимают немного меньше места, чем твердые.



Из мягких стоит отметить Logitech PlayGear Street. Удобная сумка, выполненная из поликарбоната, с регулятором крепления, может служить как для переноски PSP, так и для транспортировки UMD-дисков и memory stick'ов (до 4 штук). К дополнительным бонусам можно отнести легкий доступ к гнезду наушников, что позволяет слушать музыку на ходу. Единственный минус - довольно высокая по сравнению с другими комплектами цена: около 35 долларов.



Простенькие чехлы вроде Capdase Jean Case обойдутся вам раза в два дешевле. Но в них предусмотрена только возможность транспортировки пристав-



ки. Зато и выбор самих чехлов шире, как в плане цветовой раскраски, так и вариантах покроя; некоторые из них оснащены молнией и ремешками для более удобной транспортировки, иные - просто "мягкий" карман для хранения консоли.

Особняком стоят наборы, выпускаемые конторой Orange. Подобные комплекты предназначены для игроков-экстремалов, которые не могут расстаться со своей PSP ни в походе, ни на пляже во время летних каникул, ни даже дома в ванне. Эти чехлы герметичны, защищают от воды (вплоть до прямого погружения на



глубину до 20 метров!) и различной пыли-грязи, падений с небольшой высоты, а также от высокой и низкой температур окружающей среды. Цена - около $10.

Твердые чехлы

Твердые чехлы представляют собой футляр, форма которого напоминает PSP. Внутри они обычно обшиты мягкой тканью. Как и в случае с мягкими чехлами, твердые также могут использоваться для переноски UMD дисков и memory stick-'ов.



Одним из самых удобных футляров является Logitech PlayGear Pocket. Он обладает прорезями для шифтов, позволяя играть, не доставая из консоль из чехла, а просто откинув его крышку (которая также может служить защитой от солнечных бликов). Кроме того, открытая крышка имеет максимальный радиус поворота в 270 градусов, что дает возможность установить приставку на любой ровной поверхности, как какой-нибудь мини-ТВ, и смотреть любимые фильмы. Для удобства в чехле предусмотрен выход для гнезда наушников. Цена сравнима с упоминавшейся мягкой сумкой от того же производителя - около 30 долларов.



На фоне Logitech PlayGear чехлы от других производителей смотрятся середнячками. В большинстве своем подобные аксессуары представляют собой просто футляр с твердой внешней оболочкой, предназначенный для транспортировки PSP. Некоторые из них обладают дополнительными отсеками для UMD-дисков и карт памяти. Отличительный плюс - довольно невысокая цена, которая начинается с 7-8 баксов.

Игровые чехлы

Игровой чехол обычно выполнен из какого-нибудь гибкого материала (силикона, например) и служит в основном для защиты PSP от царапин и ударов - для



защиты от влаги и пыли он не предназначен. Каждый производитель выпускает несколько моделей чехлов. Они отличаются цветом, вырезами под экран и кнопки (некоторые даже поставляются как с вырезанными окошками, так и без оных), а также дополнительными нашлепками на элементы управления. Силиконовые чехлы - одни из самых дешевых, по карману даже самым небогатым игрокам.



Наклейки

Выполняют элементарную функцию: защищают поверхность экрана от царапин. В зависимости от цены набора и производителя могут просто наклеиваться (и потом сверкать на солнце, мешая комфортной игре) или комплектоваться ремешком для легкого чехла. Наклейки - дополнительный способ защиты экрана, если вы считаете, что простых чехлов вам недостаточно. Средняя цена за дополнительный уровень защиты - примерно $6.

Прочее

До кучи можно приобрести себе отдельные жесткие чехлы для переноски UMD дисков и карт памяти. Иногда среди них попадаются довольно интересные по конструкции кейсы. И еще попробуйте поискать набор заглушек для портов, если опасаетесь, что в них будет часто попадать пыль.







С наборами чехлов мы разобрались, теперь перейдем к аксессуарам, относящимся непосредственно к игровому процессу.

Дополнительные батареи и зарядные устройства

Несомненно, самый необходимый атрибут для продолжительной игры в "полевых условиях" - запасной комплект батарей. Конечно, можно приобрести дополнительный аккумулятор и просто таскать его везде с собой. Но с отдельно лежащим аккумулятором может произойти множество разных вещей, с которыми вам вряд ли захочется познакомиться самолично. Поэтому производители аксессуаров понавыпускали множество девайсов, которые могут как продлить жизнь батареек в вашей консоли, так и, в большинстве случаев, увеличить ее размеры.

Battery Pack 2200 mAh (Sony)

Батарейка повышенной емкости (больше где-то в полтора раза), выпускаемая самим производителем. Единственный минус - очень высокая цена, около 60 долларов.



Battery Charger

Специальный зарядник для аккумуляторов. Зачем его покупать, когда то же самое можно проделать, используя саму PSP? Ответ довольно прост. Во-первых, устройство будет необходимо, если у вас уже есть несколько аккумуляторов: пока вы играете, запаска заряжается. И, во-вторых, устройство на 20% продлит жизнь вашей батарейки.



Aluminium Charge Protection Case 3600 mAh

Где-то за 30 долларов можно получить в свое распоряжение специальный алюминиевый кейс для транспортировки PSP, в который встроена батарейка повышенной емкости. По длительности действия она в два раза превосходит стандартный аккумулятор приставки. Кейс можно подключить к сети, и подзаряжать как саму PSP, так и дополнительную емкость внутри чехла.



External Battery 6000 mAh

На сегодняшний день самый мощный из внешних аккумуляторов. По эффективности превосходит сразу аж четыре стандартных PSP-аналога. Но и стоит соответственно: до $50. А что вы хотели? Комфорт требует денег.



Emergency Charger

За семь американских долларов можно разжиться дополнительным девайсом к вашей консоли: специальной коробочкой, внутри которой находятся разъемы под четыре батарейки класса AAA. Время работы PSP с таким псевдоаккумулятором зависит от качества и емкости батареек. Устройство присоединяется в разъем для зарядки консоли.



Crystal Emergency Charger

Агрегат состоит из чехла и отсека для аккумуляторов, крепится с тыльной стороны консоли. Имеет переключатель, позволяющий PSP переходить с внутреннего питания на внешнее и обратно. Длительность работы приставки увеличивается в зависимости от используемых в "довеске" аккумуляторов. К минусам можно отнести невозможность быстрой смены UMD. Цена - около 17 долларов.



External Battery 3800mAh

Простенько и со вкусом: дополнительный аккумулятор, крепится защелками к тыльной стороне PSP. Объем - чуть больше, чем у двух стандартных PSP-шных. Может использоваться как при наличии в PSP родного аккумулятора, так и без него. Из недостатков - все та же невозможность быстрой смены UMD.



Power Bank 4400 mAh

Один из наиболее удобных зарядников. Может использоваться и как дополнительный аккумулятор (почти равный трем стандартным), и как база для подзарядки. Структура устройства позволяет играть без наличия в PSP родного аккумулятора. С помощью встроенной ножки консоль можно зафиксировать на столе и смотреть фильмы, не держа приставку в руках. Лучший зарядник по соотношению цены (~$40) и качества.



Multi Cradle

Девайс совмещает в себе функции зарядного устройства и подставки, будучи к тому же оснащен встроенными колонками. Из достоинств - регулируемый уровень наклона установленной приставки, вынесенное гнездо для наушников, а также переключатель "играть/включить/выключить". Обойдется такое удовольствие в 13 долларов.



Car Charger

В комплект к этому заряднику вам придется покупать еще и машину. Если машина у вас уже есть, то осталось просто подключить устройство и заряжать PSP по дороге на какой-нибудь пикник, заплатив перед этим за само устройство около $7.



Видео часть

С зарядными устройствами мы разобрались, теперь перейдем к гаджетам, позволяющим как и записывать видео на вашу PSP, так и играть с консоли, используя экран телевизора.

Memory Stick Pro Duo Video Recorder (Hori)
MPEG-4 Recorder 2 (PVR1000) (Itan)

С помощью данных устройств вы сможете записывать фильмы и видеоролики прямо на карту памяти. К рекордеру можно подключить практически все, начиная от телевизора и DVD-плеера и заканчивая видеокамерой. Обе вышеназванные модели обладают возможностью регулировки качества сжатия принимаемого файла, что позволяет записать большое количество видеофайлов при относительно малой потере качества. Кроме всего прочего, рекордер от Itan отличается наличием пульта управления, возможностью обновлять прошивку и кодировать звуковой сигнал в формат AAC, а также множеством других опций вроде записи на карты памяти типа Compact Flash.

Цена моделей разнится от 100 до 200 долларов.



TV Adapter Kit от Blaze и PSPonTV

Эти штуковины позволят вам играть в любимые PSP-шные игры на экране телевизора. Просто прикрутите устройство к консоли, подсоедините тюльпан от телевизора и играйте. Это из плюсов. К минусам можно отнести все остальное. Во-первых, ваша консоль в симбиозе с переходником превращается в большой неудачно спроектированный джойстик, который будет перевешивать выступающей частью, другими словами - неудобно лежать в руках. Во-вторых, от этого джойстика будет тянуться кабель, и, если он случайно вылетит, можно будет смело прощаться с игровым процессом. Ну и, в-третьих, качество передаваемого на телевизор таким образом изображения будет низкое: нечеткое, как бы замыленное. Заплатить за такую сомнительную радость придется 50-60 долларов.



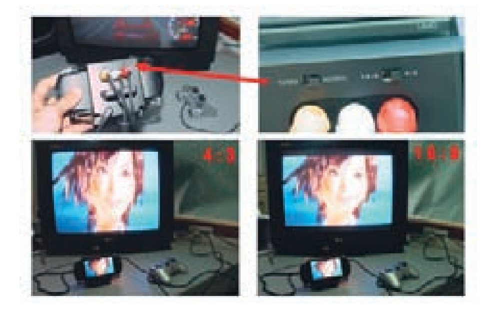
TV Adapter Kit PSP2TV



Уже более солидное устройство, хотя для его установки и правильной настройки потребуется уровень знаний опытного пользователя. Кроме того, вам придется разобрать вашу PSP, что автоматически лишит вас гарантии. Из плюсов вы получаете следующее:

- полную копию изображения с PSP;
- подставку на стол, где будет находиться ваша консоль;
- тюльпан и S-video входы;
- разъем для подключения джойстика PSone/PStwo;
- переключение между режимами 16:9 и 4:3.

Другими словами, вы превращаете портативную консоль в полноценную домашнюю, расходуя при этом где-то 120 долларов.



Моддинг

Вот мы и добрались до актуальной для многих темы моддинга. Кто-то может долго хвалиться новым чехлом, белой PSP, или какими-то другими аксессуарами но по сравнению с, допустим, полупрозрачной консолью, оснащенной ярко красными кнопками, это все можно считать разборками в песочнице, призванными определить, у кого лопатка длиннее и ведерко больше.

Лицевые панели

Наборы сменных передних панелей обновят внешний вид вашей консоли. Кроме того, они станут жизненно важны в случае, если вы повредили корпус. В продаже присутствуют только лицевые панели, задних, увы, не предусмотрено. Как правило, в комплек-

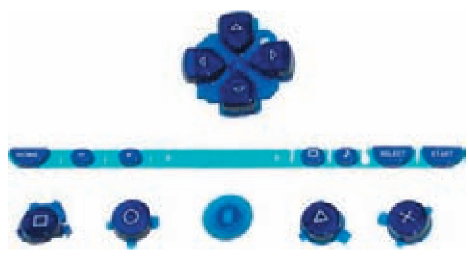




те с набором панелей идет только отвертка, поэтому будьте аккуратны во время снятия/установки. И помните: обновляя "лицо" своего PSP, вы автоматически лишаетесь гарантии. Средняя цена одного набора панелей оценивается в 35 у.е.

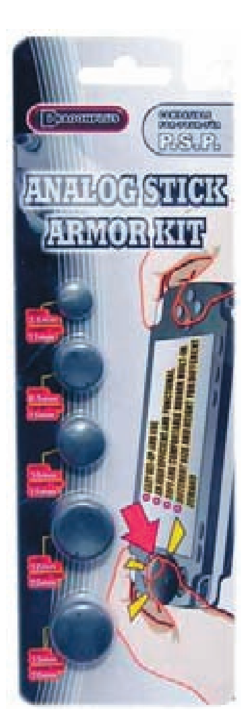
Набор новых кнопок

Естественно, раз уж вы решили сменить лицевую панель, то почему бы сразу не поменять и набор кнопок? Для этого, правда, вам придется потратить еще около семи-восьми долларов.



Analog Stick Armour Kit

Неудобный аналоговый джойстик? Маловат? Затерся? Оторвите и выкиньте. А на его место пристройте вот такой аксессуар. Но предупреждаем: в качестве наказания за акт вандализма теряется гарантия на приставку. Если сей факт вас не смущает - готовьтесь расстаться с $5 за новую "хатку".



Различные аксессуары

Разобравшись с "одежкой" для ненаглядной приставки, можно заняться обустройством ее "домика" и прочих наворотов, заворотов и прочих от-ворот-поворотов.

2.1 Subwoofer Speaker System

Устройство, предназначенное для просмотра фильмов. Консоль "сажается" на специальную подставку, в которую встроена звуковая стереосистема. Из прочих плюсов - два гнезда для наушников и пульт дистанционного управления. Работает от сети. Цена - $30.



Logitech PlayGear Amp

Набор от Logitech включает в себя раму с колонками, оснащенную поворотным механизмом, позволяющим выбрать желаемое направление исходящего звука. В довесок идут сумка для транспортировки аксессуара и разъем для 4-х AAA батареек, если поблизости нет розетки.

Цена набора является единственным, но весомым минусом, будучи равной 60 у.е.

Logitech PlayGear Mod

Наушники, придуманные специально для PSP. Если вас по какой-то причине не устраивают стандартные "уши" - можете приобрести эти. Отличительные особенности: водостойкие; стоят $30.



Logitech Playgear Share

Если вы используете PSP в качестве музыкального плеера и хотите предложить кому-нибудь еще послушать любимые композиции, непременно обзаведитесь данным устройством. По сути своей это простой переходник с двумя аудиовыходами, позволяющий выдавать звук на две пары наушников. Приобретается за 15 у.е.



WiFi Max (Datel)

Wi-Fi адаптер от Datel, позволяющий играть в любимые игры через интернет. Подключите его к компьютеру и настройте соединение. Аксессуар также подходит для Nintendo DS, хотя и в том, и в другом случае цена в $35 может натолкнуть на размышления о целесообразности приобретения.



4GB Hard Drive + X2 Battery Pack (Datel)

Очень популярный в кругах продвинутых PSP-шников набор: аккумулятор двойной емкости + HDD объемом в четыре гигабайта (притом что самая крупная из доступных карт памяти на сегодняшний момент - memory stick duo pro - размером в 2 гигабайта). Плюсы очевидны, минусы - визуальны. Ваша PSP превращается в большую монструозную конструкцию: по ширине симбиоз выходит чуть больше, чем обычная PSP с открытым UMD-отсеком. Несмотря на то, что емкость у аккумулятора означена как двойная, заряда его хватает примерно на то же время, что и у стандартного, при использовании карточки памяти. Виной тому - жесткий диск, охочий до энергоресурсов.

Цена комплекта - 180 долларов. Это примерно столько же, сколько сейчас стоит вышеупомянутая двухгигабайтная карта памяти.



Compact Flash Adapter (Neo2in1)
Compact Flash/SD/MMC Adapter (Neo4in1)
Neo5in1 Pad (CF/SD/MMC + AA Battery)

Последним в списке рассматриваемых девайсов идет набор адаптеров Compact Flash. Каждый следующий предмет в этом наборе - этакий апгрейд предыдущего, предлагающий большее количество функций по большей же цене.

Compact Flash Adapter (Neo2in1) позволяет читать не только Memory Stick'и, но и Compact Flash карты (максимальный объем - 4 Гб) при стоимости в $80. Для удобства адаптер можно прикрепить на крышку UMD отсека.

Compact Flash/SD/MMC Adapter (Neo4in1) отличается от предыдущей версии наличием слота для SD карт и ценой в 90 долларов.

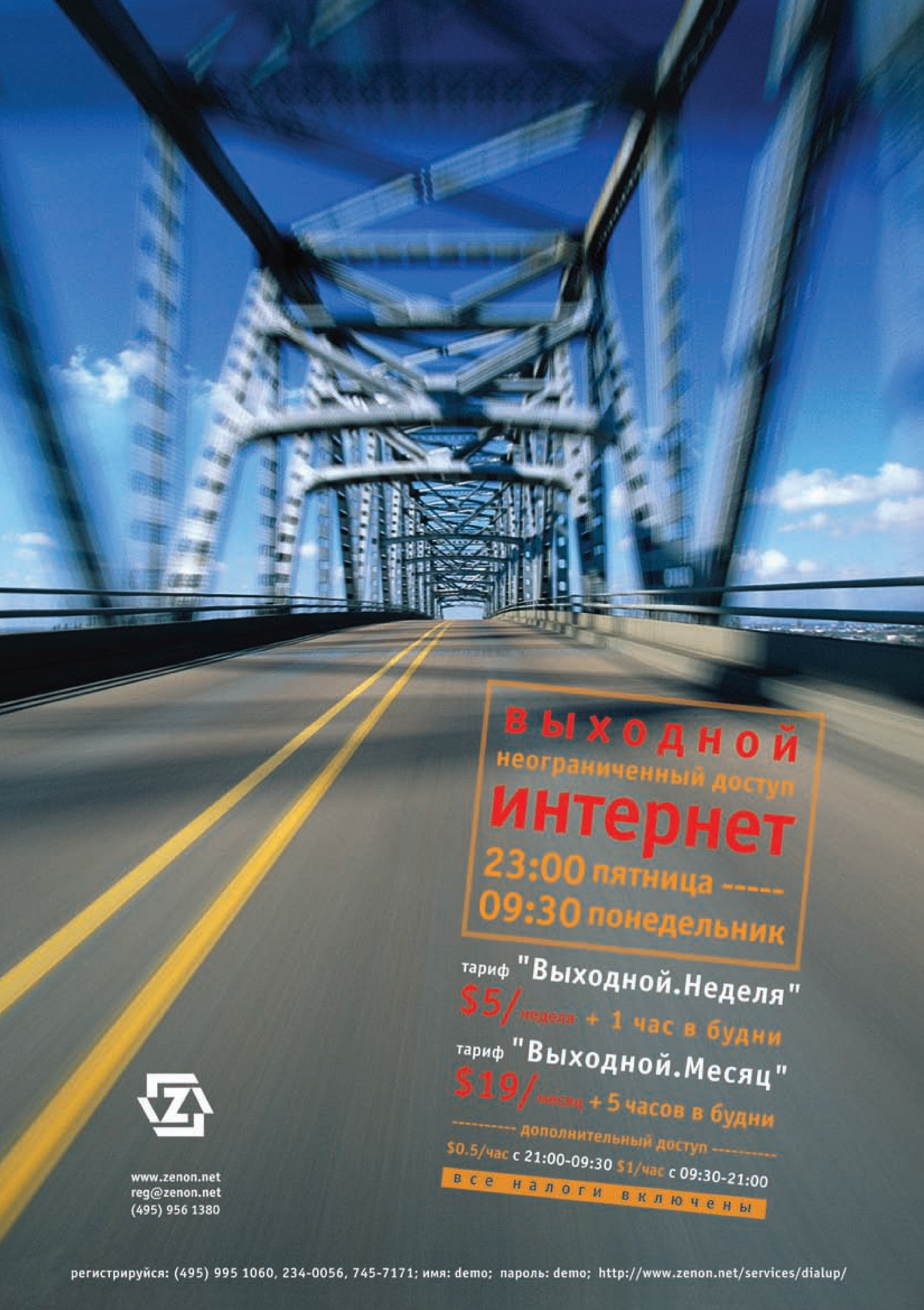
Neo5in1 Pad (CF/SD/MMC + AA Battery), помимо наличия всех функций предыдущих адаптеров, является дополнительным источником питания для вашей PSP, а также имитацией джойстика. Цена комплекта - ровно 100 у.е.



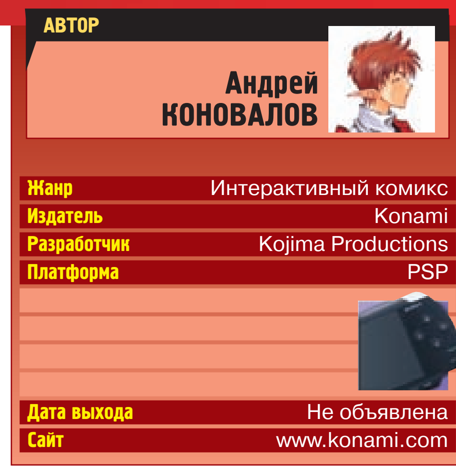
Все эти три набора имеют только один существенный недостаток: при неаккуратном использовании есть вероятность того, что вы сломаете карточку памяти, выпирающую из соответствующего слота адаптера.

Вот, собственно, мы и подошли к концу обзора аксессуаров для PSP, представленных в данный момент на рынке. Естественно, охватить весь перечень товаров задачи не стояло - их слишком много, тем более что зачастую новинки относятся к разряду "еще одна пленочка для экрана" или "повышенная ребристость за те же деньги". Мы постарались описать именно типы устройств и апгрейдящих причиндалов, аналоги которых вы почти всегда сможете найти в отечественных магазинах по приемлемым ценам. Ну, а как модифицировать свой PSP и какие дополнительные рюшечки к ней докупать, - решать только вам самим. Успехов!

©


выходной
неограниченный доступ
интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник
тариф "Выходной.Неделя"
$5/неделя + 1 час в будни
тариф "Выходной.Месяц"
$19/месяц + 5 часов в будни
---------- дополнительный доступ ----------
$0.5/час с 21:00-09:30 $1/час с 09:30-21:00
все налоги включены
www.zenon.net
reg@zenon.net
(495) 956 1380
регистрируйся: (495) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/

Metal Gear Solid
Digital Comic



АВТОР
Андрей КОНОВАЛОВ

Жанр	Интерактивный комикс
Издатель	Konami
Разработчик	Kojima Productions
Платформа	PSP
Дата выхода	Не объявлена
Сайт	www.konami.com

На этот раз Kojima Productions дарит нам вовсе не полноценную игру про Солида Снейка, а подборку красивых картинок, залитую на UMD. По словам представителя Konami Europe проект станет величайшим источником информации по легендарной Metal Gear Solid, и еще одним доказательством тому, что в Konami умеют мыслить оригинально. Обещают, что комикс поможет каждому геймеру открыть для себя все упущенные детали сюжета уже пройденных частей и вспомнить свои героические подвиги вдали от стационарных консолей.

Metal Gear Solid Digital Comic (рабочее название) - стилизованная под комикс интерактивная история от создателя вселенной Metal Gear Хидео Кодзимы и продюсера Нориаки Окамуры. Повествование украсят рисунки австралийского художника-комиксиста Эшли Вуда, работавшего и ранее над комиксами по Metal Gear Solid (а также над похождениями Спауна). Многие сцены скорее всего будут анимированы. Оживлять статичные изображения также будут звуковые эффекты и музыка.

Представители Konami, силясь привлечь внимание к своему цифровому комиксу, именуют проект "Библией Metal Gear". Рассказ в ней пойдет предположительно о событиях, которые знакомы нам по первой части Metal Gear Solid. Вот так мудрый Кодзима предлагает владельцам PSP новый способ использования их любимых консолей.





Silent Hill
Experience

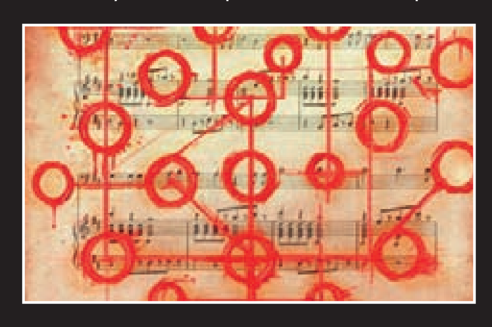


АВТОР
Андрей КОНОВАЛОВ

Жанр	Интерактивный комикс
Издатель	Konami
Разработчик	Konami
Платформа	PSP
Дата выхода	Второй квартал 2006
Сайт	www.konami.com

Вдогонку за анонсом книжки-игрушки на тему Metal Gear Konami обещает выпустить неигровой подарок для фэнов другого знаменитого сериала. Это будет интерактивный комикс по Silent Hill с игровой музыкой, а также "дополнительными бонусами", к числу которых относятся вступительные ролики ко всем четырем частям серии. Вместительный UMD объединит сведения по игровым воплощениям Silent Hill и грядущему фильму (там можно будет найти интервью с режиссером Кристофом Гансом и информацию о композиторе).

Но, несомненно, наиболее ценным для нас будет анимированный комикс от Скотт Сенсин, уже давно работающего с серией.



Предположительно на диске будут размещены шесть частей комикса, каждая длительностью примерно в пятнадцать минут. Судя по первым скриншотам, работы художников Стива Перкинса и Алекса Шибао не должны разочаровать любителей Silent Hill.

"Konami создала новый жанр для PSP, собрала кучу информации по вселенной SH в один продукт, как никто раньше не делал", - говорит о новом проекте Уилсон Ченг, менеджер Konami Digital Entertainment Inc. "Поклонники сериала Silent Hill и жанра хоррора/триллера вообще получат настоящий подарок: диск с эксклюзивным контентом, в том числе позволяющий узнать больше о грядущем фильме".

Таким образом Silent Hill Experience станет помимо развлекаловки для фэнов, гайдом для будущих зрителей кинофильма. Не проходили ни одной полноценной части Silent Hill? Вообще не играете в эти "детские игрушки"? Прочитали несколько частей комикса Dying Inside, но не совсем поняли что к чему? Пожалуйста - покупайте PSP с интерактивным комиксом. Там вам все расскажут и покажут более доходчиво.







Жанр	Action/Adventure
Издатель	Midway
Разработчик	Edge of Reality
Платформа	PS3, PS2, X360, Xbox
Дата выхода	Не объявлена
Сайт	www.midwaygames.com





Fear & Respect

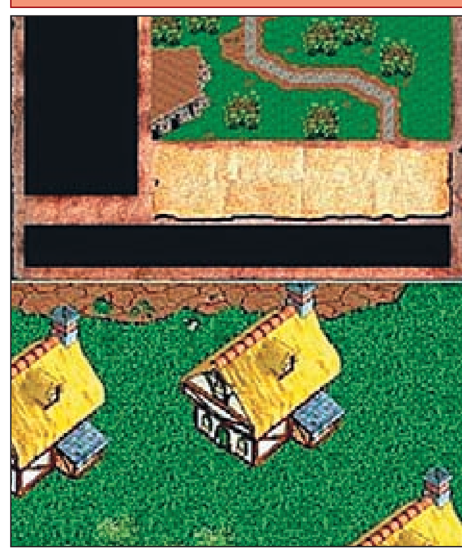
Ситуация с безудержным клепанием GTA-клонов напоминает анекдот про заезженную пластинку. Это в котором: "Дружок, хочешь я расскажу тебе сказку.. ик! Хочешь, я расскажу тебе сказку...". Fear & Respect, в ряду прочих, собирается претендовать на роль очередной исповеди об участи несчастных афроамериканцев, коптящих воздух Южного Централа, что в городе Лос-Анжелесе, со всеми сопутствующими и вытекающими.

На слуху проект находится уже достаточно давно - первые официальные упоминания о нем датируются аж сентябрем 2004-го года. С тех пор разработчики успели продемонстрировать кое-что из геймплея, продать права на экранизацию игры студии Paramount Pictures, не уложиться в анонсированные сроки релиза и расширить список платформ, для которых проект предназначался, добавив туда Xbox 360 и PS3. Ну а суть F&R осталась прежней. Нас ждет перевоплощение в начинающего уголовника Goldie, только-только покинувшего места не столь отдаленные, но вовсе не собирающегося завершать едва начавшуюся преступную карьеру. Понт в том, что внешность и голос главного, прости господи, героя позаимствованы у весьма известного юного рэп-таланта по имени Snoop Dogg, периодически изливающего свой глубокий и познавательный креатив с различных музыкальных теле- и радиоканалов. Не стоит сомневаться, что и в игре мы его тоже услышим. Кроме того, предстоит хорошенько пострелять, побить лица черным братьям и невинным прохожим, покататься на машинках... На десерт девелоперы обещают систему "Fear & Respect", регулирующую выстраивание отношений с окружающими.

Если сюжет этой "криминальной драмы" окажется на высоте (а над ним усердно поработал весьма известный медиа-деятель Джон Синглетон), то проект на определенное время вполне сможет занять место "самого хорошего клона GTA".



Жанр	RTS
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Kyrc Studios
Платформа	DS
Дата выхода	Не объявлена
Сайт	www.kyrcstudios.com



Nights of War Songs

Стратегия в реальном времени на портативной платформе - утопия или реальность? Эпоха царствования GBA однозначного ответа на данный вопрос не дала. Появившаяся на свет в 2001-м году Mech Platoon наглядно продемонстрировала, что такой сложный жанр, как RTS, очень требователен к техническим возможностям системы и управлению. Планам создателей Command & Destroy Advance вообще не суждено было реализоваться.

Однако в случае с Nights of War Songs есть основания полагать, что жанру наконец-то удастся всерьез закрепиться на территории хэндхэлдов. Основные события развернутся на нижнем экране консоли, что позволит решить самую главную и сложную задачу - создание удобного управления. Стилус, по сути, заменит мышь, в то время как крестовина будет отвечать за перемещение по карте. Также, согласно заявлению разработчиков, найдут свое применение и другие заложенные в DS технологии. Предполагается, что с помощью микрофона можно будет отдавать команды юнитам, а WiFi позволит устраивать масштабные разборки в кругу друзей.

Привлекает внимание и сюжетная составляющая. Мир Nights of War Songs - сказочно-фэнтэзийное средневековье, именуемое Rea World, в котором противостоят три расы: Humans, Vampires и некие Vania (боимся даже представить, что бы это могло подразумевать). Для каждой расы будет предусмотрено свое древо технологий и система построек, а также уникальные типы войск. Пока остается неизвестным, в каком виде предстанет способ добычи и использования ресурсов, и как именно станут возводиться постройки (с помощью специальных юнитов а-ля Warcraft/StarCraft или же "напрямую", как водится в Command & Conquer-подобных играх). Однако последнее представляется уже вопросом технического характера. Проект вызывает неподдельный интерес и, будем надеяться, сможет обрести издателя в самое ближайшее время.

Fatal Inertia

АВТОР
Александр РАЙ

Жанр	Аркадные гонки
Издатель	KOEI
Разработчик	KOEI Canada
Платформа	PS3
Дата выхода	Весна 2006
Сайт	www.koeicanada.ca

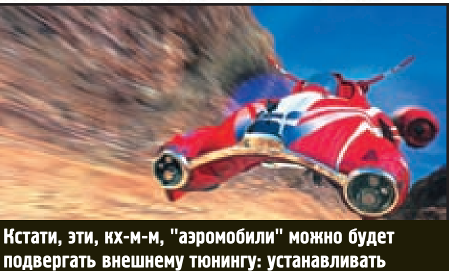
Скользящие

В списке проектов, разрабатываемых для грядущей PS3, наблюдается пополнение. Умельцы KOEI из Страны восходящего солнца приступили к созданию футуристической аркадной гонки, окрестив ее именем Fatal Inertia. Девелоперы пообещали, что игра будет лежать на прилавках по соседству с PS3 аккурат в день премьеры приставки...

На дворе XXIII век технологически продвинутого будущего. Обыденные гоночные соревнования трансформировались в некие незаурядные высокоскоростные "аэрогонки" под страшным названием Fatal Inertia. Как и в других гонках, пересечь черту финиша - первостепенная задача пилота. Гонщики упрятаны в кабины фантастических транспортных средств, способных не только летать на невероятных скоростях, но и нести мощное вооружение. Точный выстрел противника, встречные скалы или деревья - любое из этих обстоятельств может запросто послужить причиной схода с дистанции, чреватого смертью...

Главный дизайнер проекта Майкл Бонд: "Fatal Inertia поощряет только тех игроков, которые подходят к битве креативно..."





Кстати, эти, кх-м-м, "аэромобили" можно будет подвергать внешнему тюнингу: устанавливать спойлера и крылья или наносить рисунки и наклейки

Грубая мужская сила

Разработчики уверяют, что геймплей будет "основываться на сверхреалистичной физической модели". Дело в том, что антураж локаций обретет полную интерактивность и посему может быть использован для хитрых, а порой и грязных приемов. К примеру, стоит игроку "всадить" славную очередь в заманчиво нависающую над противником скалу, как отвалившийся кусок горной породы превратит аэромобиль соперника в груду металлолома. Вычислительный потенциал PS3 должен быть в состоянии точно просчитать падение различных по массе и плотности объектов.

Пушечки...

В распоряжении дизайнеров из KOEI - уникальная физика, ничем не стесняющая их воображение. Обещается большое количество разнообразного оружия, начиная от классического machine gun'a, заканчивая более изощренными средствами вроде специальной ракеты, которая после выпуска прикрепляется к крылу соперника, сбивая траекторию полета.

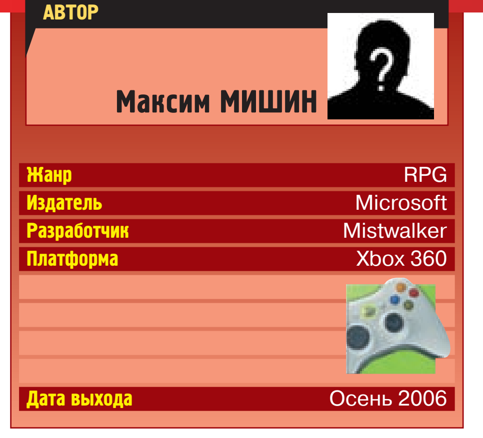
Фатальная инерция?

Наши западные коллеги, сумевшие воочию оценить демонстрационную PC-версию FI, твердят, что она немного сыровата. С другой стороны, сложно предположить, что SONY допустит к приставке игру, которая способна бросить тень на репутацию третьей "Станции".

Судя по всему, игроков ожидает как минимум хорошая аркада с неистовым геймплеем, точной физикой, впечатляющей графикой и кучей дополнительных особенностей; а как максимум - в тот день, когда в поисках PS3 на улицах Токио столпятся тысячи геймеров, появится первый шедевр для второй консоли все еще "следующего поколения". ©



Полная свобода передвижения - одна из центральных фич игры. Чтобы игрок не сбился с курса, повсюду будут установлены вот такие симпатичные контрольные точки



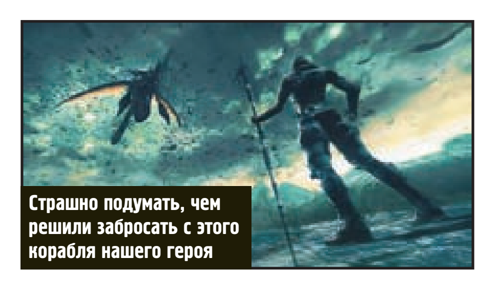
АВТОР
Максим МИШИН

Жанр	RPG
Издатель	Microsoft
Разработчик	Mistwalker
Платформа	Xbox 360
Дата выхода	Осень 2006

Вечный бой

Им многое нужно было сказать друг другу.
Так много, что губернатор Блад
позабыл о всех своих обязанностях.
Наконец он добрался до конца своего пути.
Его одиссея кончилась.
Рафаэль Сабатини.
"Одиссея капитана Блада"

Спустя несколько месяцев после старта Xbox 360 в Японии можно констатировать факт - вниманием покупателей в этой стране консоль не балуют. Первая волна игр не заставила местных жителей выстраиваться в длинные очереди или ночевать около магазинов. Однако еще есть надежда, что японцы изменят свое отношение к Xbox 360, потому что вскоре на ней появятся два потенциально хитовых проекта, которые на протяжении последних полутора лет под крылом Microsoft вяжет Хиронобу Сакагути.


Страшно подумать, чем решили забросать с этого корабля нашего героя

Один из главных фантазеров игровой индустрии не скрывает своих амбиций: высокая популярность обоих проектов (как среди японских, так и западных геймеров) и, как следствие, неплохие продажи - вот основные цели разработчиков. И если более традиционный Blue Dragon вряд ли сможет составить конкуренцию последним частям Final Fantasy, то у Lost Odyssey есть все шансы обойти легендарные детища того же Сакагути.

Опираться в этом неравном бою компания Mistwalker будет на трио опытных мастеров, чья слаженная работа может на порядок повысить эстетическую ценность Lost Odyssey. За сюжетную часть, например, отвечает Киеси Сигэмацу, довольно известный в Японии писатель. В игре нас ждет история воина, вот уже на протяжении тысячи лет ищущего последнее пристанище. Волею злой судьбы главный герой Каим Арагонар (Kaim Aragonar) стал бессмертным и вынужден скитаться по свету, принимая участие в военных конфликтах, обретая и теряя друзей. Ему суждено пережить всех близких людей, оставшись один на один со своими тысячелетними воспоминаниями.

Разработчики подчеркивают, что в игре может и не быть главного противника как такового - они хотят сделать упор на эмоциональность повествования, чтобы игроки сопереживали протагонисту, самым великим злом для которого является повседневность. Наверняка не обойдется и без флэшбеков, ведь на протяжении тысячи лет Каим успел истребить не одну сотню недругов. Возможно, он и не будет так одинок: разработчики поделились изображениями таинственной незнакомки, у которой, по всей видимости, также наблюдаются проблемы с продолжительностью жизни.



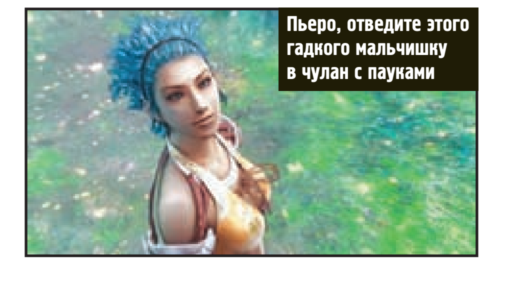
Про игровую вселенную известно лишь то, что магия (а также прочие фэнтезийные атрибуты) и высокие технологии в ней успешно дополняют друг друга. Из оружия главный герой предпочитает меч, да и в немногочисленных видеороликах можно увидеть масштабное побоище с использованием стальных клинков. По всей видимости, Сакагути решил вспомнить наиболее знаковые части Final Fantasy (преимущественно с шестой по восьмую). Остается лишь уповать на то, что мастер не опустился до самоцитирования.

Поддержать мрачную атмосферу разработчики стараются как визуальным рядом, так и музыкой. Над дизайном персонажей трудится мангака Такэхико Иноэ, известный по исторической саге Vagabond и баскетбольной истории Slamdunk. Благодаря его своеобразному стилю герои выглядят куда более взрослыми, нежели в Blue Dragon, и прекрасно вписываются в отнюдь не детскую концепцию игры. За саундтрек отвечает композитор всех частей FF - Нобуо Уэмацу,



который планирует написать достаточно легкую для восприятия музыку, разнообразив ее несколькими более серьезными композициями.

Если три вышеупомянутые персоны достойно выполнят свою работу, Lost Odyssey окажется весьма качественной игрой. Но не стоит забывать и про мелкие детали, которые могут существенно подпортить финальный продукт. Так сотрудники Mistwalker пока не горят желанием демонстрировать игровую графику, ограничиваясь восхищенными отзывами о новой консоли и обещая живой мир с реалистичной физикой. Игровой процесс тоже описан лишь в общих чертах: по слухам, Каим сможет пополнять список навыков, забирая их у простых смертных. На логичный вопрос, как можно проиграть, если персонаж по сюжету бессмертен, так и не было получено четкого ответа. Думаем, он найдется хотя бы в мае, на E3, ведь дата релиза игры уже не за горами.


Пьеро, отведите этого гадкого мальчишку в чулан с пауками

АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН

Жанр	Action
Издатель	Microsoft
Разработчик	Real Time Worlds
Платформа	Xbox 360
Дата выхода	Осень 2006
Сайт	www.realtimeworlds.com

ДОГНАТЬ И ПЕРЕГНАТЬ GTA

Не нам судить, кто был прав и кто виноват.
Историю пишут победители.
Побежденные уходят в вечность с клеймом отступников и тиранов...
Афоризм неизвестного автора

В конце 1997 года Дэвид Джонс был руководителем группы разработчиков и главным дизайнером самой первой Grand Theft Auto. Правда, ко времени грандиозного триумфа третьей части он уже покинул стан компании DMA Design (сейчас она промышляет под вывеской Rockstar North). Чуть позже он основал свою собственную контору под названием Real Time Worlds, чьим дебютным проектом должен стать амбициозный экшн на колесах Crackdown.

Мистер Икс

Сюжет игры незамысловат. Есть суперкрутой главный герой (почему-то безымянный), который КАМАЗ на ходу остановит, в горящий офис войдет и при этом перестреляет из табельного оружия всех плохишей. И служит он в неком секретном правительственном агентстве.

Однажды начальство решило поручить добру молодцу в одиночку зачистить местный мегаполис от различных преступных элементов: азиатской корпорации Cai-Shen, русских братков из The Volk и жгучих испанских "бандитос-гангстеритос" в лице группировки La Muerta. Все они специализируются на каком-то определенном незаконном виде деятельности. Например, наши соотечественники приторговывают оружием с воинских складов, а испанцы занимаются продажей краденых автомобилей.

Качаем и выбираем

Геймплей во многом напоминает Grand Theft Auto: San Andreas. Игрок на свой вкус настраивает внешний вид агента и по ходу событий прокачивает ему различные параметры. По ходу игры автоматически увеличиваются показатели водительского мастерства, обращения со стрелковым оружием, физической силы, выносливости, скорости бега и так далее. Причем прокачка доведена до абсурда. Если постоянно прибегать к грубой силе, то в конце игры герой сможет метать руками легковые автомобили. А если боль-



Такое шоу детишки могут увидеть только в этом центре развлечений


Камера расположена так, будто оператор хочет показать не игровую сцену, а крутизну модных штанов персонажа


Иногда в роли спасительной соломинки сгодятся и провода


Всего лишь один выстрел, зато сколько последствий

ше полагаться на скорость, то отпадет необходимость в средствах передвижения. Круче всего смотрятся мегапрыжки. Вуаля, и вы уже на верхушке высотного здания.

Разработчики делают ставку на нелинейность прохождения. В качестве первого варианта выступает классическое "убей их всех", когда главный герой берет в руки самую здоровую "пушку" и мочит толпы негодяев. Кстати, помимо перестрелок, будут доступны приемы рукопашного боя. Второй вариант недалеко ушел от предыдущего, но выглядит более "стратежным". Если с огнем и мечом навестить подпольные склады противника, то со временем у преступных синдикатов исчерпаются ресурсы.

Технический вопрос

Графический движок пока не вызывает никаких нареканий. Несмотря на то, что действие разворачивается в огромном детализированном городе, игра не проводит подзагрузки локаций. Отдельного разговора заслуживает поведение окружающего мира. Все взрывается, корежится, рушится и разлетается в режиме реального времени в соответствии с физическими законами. Машины так и вовсе используются в качестве универсальных бензиновых детонаторов. Игра способна выдавать уникальные кадры. Например, после взрыва в высотке какой-то несчастный в процессе падения умудрился ухватиться за фонарный столб. Или еще один пример: прокачанный персонаж с мясом вырвал дверь грузовика и стал ее использовать в качестве щита.

Есть чем похвастаться и искусственному интеллекту. Обычно противники преследуют главного героя только до определенных допустимых пределов. После пересечения невидимой линии они словно забывают о том, что творилось секунду назад, и возобновляют спокойный образ жизни. В Crackdown враги гоняются за персонажем чуть ли не по всему городу. Избавиться от них можно только тремя способами: где-то спрятаться, ускользнуть из вида или попросту пристрелить. При этом кремниевые мозги умеют подстраиваться под тактику агента. По ходу дела они быстро учатся по-каскадерски водить машину, прятаться за укрытиями и совершать обходные маневры.

Хорошая заявка на лидерство

В принципе, перед нами попытка Дэвида Джонса повторить успех сериала Grand Theft Auto. Список фич выглядит вполне внушительным: тут вам и огромный реалистичный город, и необычная игровая атмосфера, и использование уникальных спецспособностей главного героя, и даже сетевой режим, рассчитанный на 16 пользователей. Впрочем, не зря античные мудрецы говорили, что нельзя войти в одну и ту же реку дважды. Студии Real Time Worlds сильно повезет, если популярность Crackdown хотя бы окажется сравнимой с той, что выпала на долю GTA. Пока что играм для приставки Xbox 360 остается только мечтать о многомиллионных тиражах, которые сопутствовали тем же Vice City или San Andreas на PlayStation 2. ©


Создается такое ощущение, что вся игра состоит из непрекращающихся взрывов



Test Drive Unlimited

АВТОР
Александр РАЙ

Жанр	Автоаркада
Издатель	Atari
Разработчик	Eden Games
Платформа	Xbox 360
Дата выхода	лето 2006
Сайт	www.testdriveunlimited.com

НА ПРЕДЕЛЕ

Мы уже расписывали прелести Test Drive Unlimited в ноябрьском выпуске "Консоли", но с тех пор о проекте появились новости, которыми грех не поделиться.

Test Drive - это один из самых именитых "гоночных" приставочных тайтлов (первая часть серии появилась еще в 1987 для Commodore 64). Серия сменила множество разработчиков, пережив взлеты и падения. Теперь же, когда лицензия очутилась в крепких руках Atari, сериал снова набирает обороты популярности...


Проработка салона громко говорит: "Халтуры нет"

Остаться в живых

TDU - это совершенно нестандартные автомобильные гонки, где главным элементом геймплея выступает онлайновый режим. Изначально разработчики (на счету которых числится NFS: Porsche Unleashed) намеревались ввести мультиплеер в качестве дополнения к синглу. Однако позднее он занял центральную позицию в списке особенностей TDU.

Гигантский мир игры живет по своим нехитрым правилам. Место действия - живописный остров Оаху (в составе Гавайского архипелага). В начале игрок создает альтер эго, одаренного индивидуальными характеристиками и одетого в уникальные шмотки, выполняющие исключительно эстетическую функцию. Выбрав автомобиль по вкусу, пользователь переносится на широкие улицы местного мегаполиса, где он сможет найти достойных конкурентов для гонки, объехать торговые точки или просто покататься, поискать приключений на свою голову.

Девелоперы обещают, что игроки смогут сами задавать правила проведения соревнований, для чего предусмотрено пятьдесят опций. Онлайновая конкуренция возможна как среди простых участников игры, так и между спортивными клубами (местных аналогов гильдий и кланов). Согласитесь, при виде подобной концепции невозможно не вспомнить о MMORPG. Любопытно, будет ли крафтинг и плеркилинг?.. А в адд-оне?

Цифры. Всего лишь цифры

150 машин от известнейших автоконцернов - Mercedes, Audi, Dodge, Lotus, Jaguar, Lamborgini, Ford... Все тачки собираются стопроцентно походить на реальные аналоги, начиная от внешнего вида магнитолы в салоне и заканчивая особенностями поведения на дороге. 1000 миль всевозможных дорог - шоссе, хайвеев, улочек-переулочков, оплетших сетью все 600 квадратных кэмэ острова, воссозданного по спутниковым фотографиям... И, конечно же, сотни тысяч секунд на пределе скорости, драйва и адреналина...

Чудная перспектива, не так ли? Тем более что те игроки, которые не собираются задействовать мультиплеерный потенциал Xbox 360, останутся довольны и проработанным синглом, ибо даже в таком ракурсе TDU должна задать жару всем конкурентам. Конечно, многие особенности, касающиеся реализации онлайнового режима, остаются туманными, но если Eden Games сумеет воплотить обещанное в жизнь...

Кстати, мы уже почти свыклись, что игры для консолей нового поколения выглядят великолепно, но TDU... она выглядит просто сногсшибательно... ©

В эфире прогноз погоды: на Гавайских островах сегодня ожидаются ураган, землетрясение и цунами



АВТОР

Александр УСТИНОВ

Жанр	Action/RPG
Издатель	Bandai
Разработчик	Cyber Connect 2
Платформа	PlayStation 2
Дата выхода	Декабрь 2006 (Япония)
Сайт	http://www.cyberconnect2.jp/gu

ДРУГОЙ "МИР", ДУБЛЬ 2

Здесь, в глубине, мы все в масках.
Может быть, это и лучше, правдивее.
Не знаю. Когда ты выйдешь в реальный мир, то можешь оказаться очень неприятным типом.
Но здесь и сейчас я считаю тебя человеком.
Этого никак не объяснишь.
Сергей Лукьяненко. "Лабиринт отражений"

Сделать оффлайновую симуляцию онлайновой многопользовательской игры - что за глупая идея? Но в свое время разработчики из Cyber Connect 2 только благодаря этому умудрились продать полтора миллиона копий .hack, ничем особо не примечательной RPG с вялым геймплеем.

Ни один сотрудник нашей редакции не разрабатывал игры для PS2, но думаем, если продано полтора миллиона, то останавливаться как-то не хочется.

Новый мир

2015 год. Пять лет прошло с момента окончания последней главы первой серии .hack. Пожар в главном офисе корпорации CC, вылившийся в потерю базы данных и почти всех наработок популярной сетевой игры The World, вынуждает объявить о закрытии всех серверов и сворачивании проекта. В тот момент CC вела разработку другой MMORPG и, взяв ее за основу, выпускает The World R:2 (Revision 2). Однако из-за того, что огонь уничтожил всю информацию о персонажах игроков, множество эккаунтов было аннулировано. Несмотря на то, что новая версия продавалась почти в два раза хуже оригинала, она все равно стала самой популярной игрой на рынке.

2017 год. В виртуальном пространстве нового "Мира" бесчинствуют плееркиллеры. Объединяясь в гильдии, они ведут войну между собой, попутно кромсая всех, кто подвернется под руку. Однако появляются смельчаки, бросающие им вызов. Их, не мудрствуя лукаво, окрестили Player Killer Killer'ами. За одного из них по имени Haseo нам и предстоит играть.

Воскрешение

Игра будет использовать технологию cell shading, а также некую техническую фичу под названием "super facial", отвечающую за лицевую анимацию персонажей. Но по обнародованным роликам уже сейчас видно, что графика по нынешним меркам так себе. Дизайн претерпел серьезные изменения, вселенная .hack стала намного мрачнее и жестче. Как вам понравится здоровенный меч на базе бензопилы?

Что касается игровой механики, то, как и раньше, путешествовать по "Миру" можно партией до трех человек.

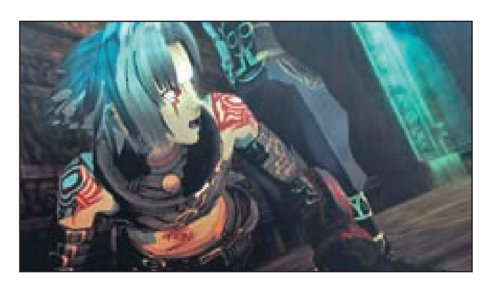
Значительным изменениям подвергнется боевая система. Она станет более динамичной и удобной. Помимо монстров, предстоит сражаться и с PK. Как только какой-нибудь злодей нападет на другого игрока, место соответствующей схватки будет помечаться на карте. За устранение агрессора нас наградят всяческими бонусами.

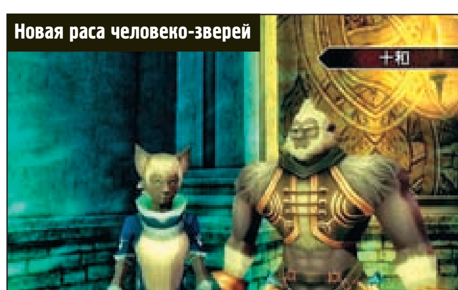
Никуда не денутся и пучегусы - местные аналоги тамагочи. Система их выращивания претерпит некоторые изменения, но пока неизвестно, какие именно.

Как и предыдущая серия, новый .hack будет разбит на несколько частей. Каждый том (которых, к слову, теперь три) будет выпускаться один за другим на отдельных дисках. Разработчики обещают, что первая глава Resurrection будет дольше, чем весь предыдущий цикл вместе взятый (то есть более 80 часов геймплея). Также они обмолвились, что каждая часть будет отличаться друг от друга, но умолчали чем именно. В состав первого тома войдет Terminal disc, наполненный бонусными материалами, которые будут открываться по мере прохождения игры (причем наличие на карте памяти сейва с полностью пройденной первой серией откроет доступ к дополнительным бонусам).

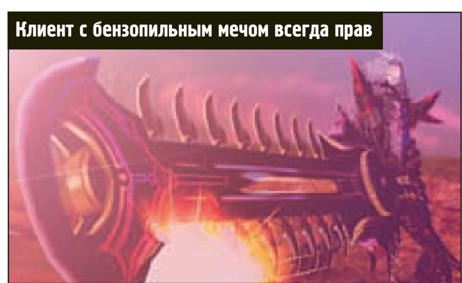
Декабристы

Первая игра нового цикла должна выйти в Японии в декабре этого года. Будем надеяться, что:
а) у разработчиков проснется сознательность, и качество .hack все-таки поднимется над уровнем безвкусной штамповки б) локализация не затянется на года, как это было с первыми частями серии. ©





Новая раса человеко-зверей



Клиент с бензопильным мечом всегда прав

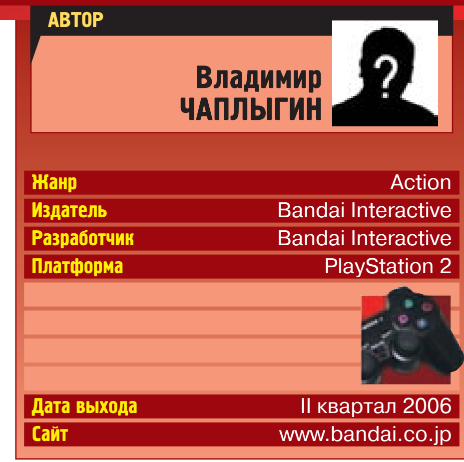


Таинственный Tri-Edge очень напоминает Kite - главного героя предыдущей серии игр .hack



Ой, извините, не заметила, что вы здесь отдыхали

amploo: Sidetracked



АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН

Жанр	Action
Издатель	Bandai Interactive
Разработчик	Bandai Interactive
Платформа	PlayStation 2
Дата выхода	II квартал 2006
Сайт	www.bandai.co.jp

МОРДОБОЙ В РИТМЕ ХИП-ХОПА

Хип-хоп маньяки всю ночь на острие атаки.
Дискотека "Авария"

Аниме Samurai Champloo - это запоминающиеся персонажи, ни на секунду не утихающий круговорот событий, а также обилие боевых сцен, приправленных атмосферой хип-хопа и забавными противоречиями между старым и нынешним жизненным укладом Страны восходящего солнца. Наконец, это второе по степени популярности детище Синъитиро Ватанабэ. Первое место принадлежит легендарному сериалу "Ковбой Бибоп". А еще Samurai Champloo существует в виде манги. В конце весны история о путешествующих по средневековой Японии трех горемыках предстанет еще и в качестве игры.

Двое мужчин, Фу и никаких собак

Для тех, кто не знаком с мультфильмом, напомним, что персонажи (пара ронинов и бывшая официантка) разыскивают самурая, "пахнущего цветками подсолнуха". В качестве главных героев выступают два самых смертоносных наемника того времени: необузданный Мугэн и молчаливый, сдержанный Дзин.

Сюжет изменился самую малость. Девушку (ее зовут Фу) сценаристы задвинули на второй план. На протяжении нескольких миссий спутникам придется ее выручать из различных передряг.

История стартует на острове Хоккайдо. Игрок выбирает одного из воинов и начинает свое путешествие. Поговаривают, что если пройти Samurai Champloo: Sidetracked разными персонажами, то Фу станет активным персонажем и за нее тоже можно будет пройти игру.

DJ, поставь мою любимую пластинку

На первый взгляд игровой процесс кажется вполне обыденным, но вскоре становится очевидной его революционность. Поиск предметов, общение с NPC, непрекращающееся рубилово-мочилово и битвы с боссами можно было увидеть в той же Onimusha. Зато боевая система, опирающаяся на хип-хоп музыку, встречается впервые. Простые удары и навороченные комбо напрямую зависят от того, какой речитатив доносится из динамиков телевизора. Причем мелодии позволено менять прямо по ходу сражения. Фактически, переключаясь с одного трека на другой, геймер перебирает элементы боевого стиля.

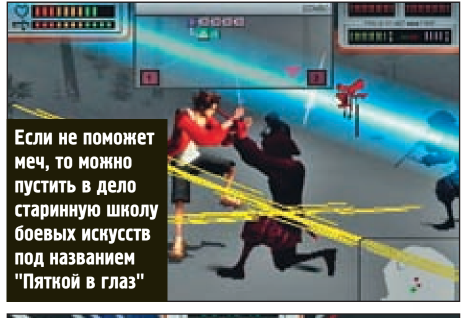


Такие огромные глаза хорошо использовать ночью в качестве путеводного маяка

На первых порах будут доступны лишь две жалких композиции. Но со временем play-list существенно расширится. Что-то достанется в качестве награды, а что-то вместе с оружием и броней придется прикупить в магазинах. При этом каждое приобретение соответствует определенному типу врагов: одно идеально подойдет для уничтожения сильных боссов, а другое сгодится только для пузатой мелочи.



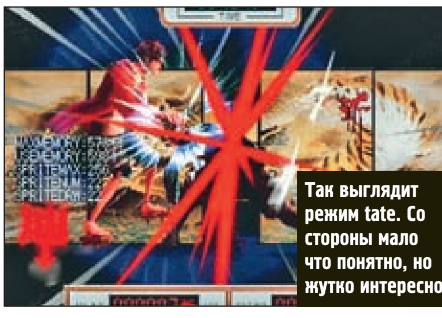
Воздух изрезан красными линиями от катан



Если не поможет меч, то можно пустить в дело старинную школу боевых искусств под названием "Пяткой в глаз"



Похоже, пошел отсчет последних секунд жизни противника



Так выглядит режим tate. Со стороны мало что понятно, но жутко интересно



Это даже не бой с тенью, а черт знает что



ДНЕМ С ОГНЕМ НЕ СЫЩЕШЬ



На Западе "Самурайский винегрет" вот уже несколько лет успешно транслирует телеканал Cartoon Network Adult Swim. В нашей стране сериал до TV пока не добрался. Его можно встретить только на пиратских CD, DVD и VHS или же в сети магазинов "Пурпурный легион" в виде "западных" оригинальных релизов.



После такого приема вспоротое катаной брюхо уже не залатаешь никакими медицинскими нитками

Держите меня семеро!

Количество поверженных супостатов отражается в специальной шкале напряжения. Когда полоска заполняется под завязку, врубается режим tate. В этот момент все второстепенные элементы перестают иметь значение: камера акцентирует внимание на главном герое и его враге. За короткий промежуток времени необходимо провести как можно больше приемов.

Впрочем, одними смертоубийствами дело не ограничится. Периодически будут встречаться мини-игры. Придется принять участие в скоростном поедании пищи и делать ставки в бое жуков.

На экране кровавые поединки смотрятся интересно. Персонажи демонстрируют стильные плавные движения; разрезающие воздух и вражеские тела мечи оставляют за собой разноцветные следы, то там, то тут демонстрируется какой-нибудь визуальный эффект. Такая картинка сочетается на все сто с динамично меняющейся музыкой. Единственный минус - невпечатляющие фоны.

Живем в эпоху перемен

Сейчас трудно судить о том, сможет ли столь необычная боевая система заткнуть за пояс классический вариант. С одной стороны, умопомрачительные "крестик, крестик, треугольник, квадрат, квадрат" и тому подобные вещи а-ля Mortal Kombat заставляют капитально напрягать и память, и пальцы рук. С другой - возникает вполне законный вопрос: "А не окажется ли система составления музыкальных мозаик еще более громоздкой?". В любом случае, эксперимент Bandai Interactive безусловно заслуживает внимания.





Наносить сокрушительные удары помогает расположенное наверху экрана специальное меню combo

Diabolique: License to Sin

АВТОР
Ольга КРАПИВЕНКО

Жанр	Action
Издатель	Playlogic Entertainment
Разработчик	Metropolis Software
Платформа	Xbox 360
Дата выхода	III квартал 2006
Сайт	www.diabolique-game.com

МРАКОБЕСИЕ

- Так кто же ты?
- Я часть той силы, что вечно хочет Зла и вечно совершает Благо.
Иоганн Вольфганг Гете. "Фауст"

Хотите создать неординарный проект - наплюйте на правила. Именно так считают девелоперы польской студии Metropolis Software, которые работают над Diabolique, новым экшном с видом от третьего лица. Вы привыкли к героям, которые во имя добра готовы пройти через огонь и лед, и зарубить самого Сатану? Расслабьтесь, в этой игре Дьявол - ваш непосредственный босс. Да и сами вы - то еще исчадье Ада.

Вечная битва Света и Тьмы

Со времен сотворения мира воины Ада и Рая - непримиримые соперники в борьбе за каждую человеческую душу. Раз в тысячелетие ангелы и демоны спускаются на землю, чтобы сразиться и привлечь на свою сторону лучших (или, наоборот, худших) представителей человечества. Однако в этот раз силы Небес решили пойти против правил и на исходе тысячелетия убили практически всех лучших воинов Преисподни. В живых, если так можно выразиться, остался только демон Дарк Ивилль (Dark Eaville). Таким образом, баланс между силами Добра и Зла оказался нарушен. Решив отомстить, Дьявол посылает Дарка на Землю, чтобы тот изрядно сократил численность праведников среди людей, узнал, что замышляют приспешники Господа, и в довершение убил самых сильных ангелов.

Каждый охотник желает знать...

Главный герой Diabolique - Дарк Ивилль, демон в человеческом обличье. С одной стороны Дарк остроумен, обая-



телен, обольстителен и самую малость, в силу своей темной сущности, порочен. С другой - он запредельно жесток, безрассуден и полон ненависти к окружающим. Его основная цель - истреблять сторонников разумного, доброго, вечного, но, если понадобится, грохнет и поборников глупого, злого и мимолетного.

Дарк меткий стрелок, в его распоряжении внушительный арсенал огнест-



Вообще-то, мне обещали элитный сруб и горнолыжный курорт



ГДЕ ТЕБЯ ЧЕРТ НОСИТ?

По словам разработчиков, Diabolique будет состоять из шести уровней, каждый из которых в свою очередь разбит на локации поменьше. Предстоит побывать в дорогих отелях, ресторанах, средневековых замках, монастырях, горной альпийской деревне, очистительном заводе в Калифорнии и многих других местах. Особенности игрового процесса изменяются в зависимости от места действия. Например, когда Дарк находится на заводе, основной упор делается на открытый бой с применением огнестрельного оружия. В случае, если герой находится в мегаполисе, его ждет посещение злачных мест, встреча с "сильными мира сего", дорогие автомобили и красивые девушки. При этом предпочтение отдается бесшумным убийствам и скрытности.

Diabolique: License to Sin


Все просто горело в его руках... Корчась и извиваясь в муках

А ЕЩЕ МОЕ РУЖЬЕ МОЖЕТ СТРЕЛЯТЬ ЛЯГУШАЧЬИМИ ЛАПКАМИ



Практически любое оружие в Diabolique (будь-то пистолет, ружье, автомат или снайперская винтовка) имеет два режима ведения боя: стандартный и альтернативный. В игру введен параметр "Аура", шкала которого заполняется маной. Использование маны позволяет Дарку наносить противникам более сильные повреждения. Так в некоторых случаях вы сможете не только убить врага одним выстрелом, но и, например, уничтожить сразу всех противников находящихся в поле зрения.

рельного оружия и взрывчатых веществ. Экипирован он по последнему слову техники (костюм фабрики "Все для водолаза", чугунная плавательная шапочка, ласты, театральный бинокль и двухпудовая гиря прилагаются) и дьявольски владеет приемами рукопашного боя. Ко всему прочему, Дарк обладает демоническими способностями. Например, может без труда раствориться в тени, перевоплотиться в призрака, манипулировать разумом людей и поглощать души убитых врагов, тем самым восстанавливая жизненную энергию.

Простым смертным будет весьма трудно противостоять главному герою, а вот небесная братия Дарку по силе практически не уступает (а в некоторых случаях даже превосходит). По словам разработчиков, противники будут обладать сильным искусственным интеллектом. Они прекрасно ориентируются на местности, прячутся в укрытия и подыскивают наилучшую позицию, с которой можно вести огонь. Также они виртуозно дерутся и не брезгают расставлять ловушки. Могут даже подставить нашему антигерою коварную подножку, о которую он непременно споткнется и упадет. Если в качестве метода борьбы с врагами вы будете использовать часто один и тот же прием, то противник через некоторое время найдет на него эффективные контрмеры.

В остальном игровой процесс Diabolique собирается придерживаться стандартов жанра stealth-action. Большую часть времени предстоит красться, намертво прилипнув к стенке, скрываться в тени и отсиживаться в кустах, ожидая пока охранники пройдут мимо. Не забудем и такое развлечение, как слежка за противником. Для этого герою предоставили бинокль, с помощью которого можно сразу разглядеть кто здесь человек, а кто - ангел. При этом с никчемными людишками можно вступать в открытое противостояние, а вот с ангелами лучше расправляться тихо, чтобы не привлечь внимания их соратников. Похоже, для этого в игру и были введены так называемые "скрытые убийства", то есть если вам удалось достаточно близко подкрасться к врагу, Дарк может исполнить смертельный прием, гарантирующий стопроцентную гибель противника.

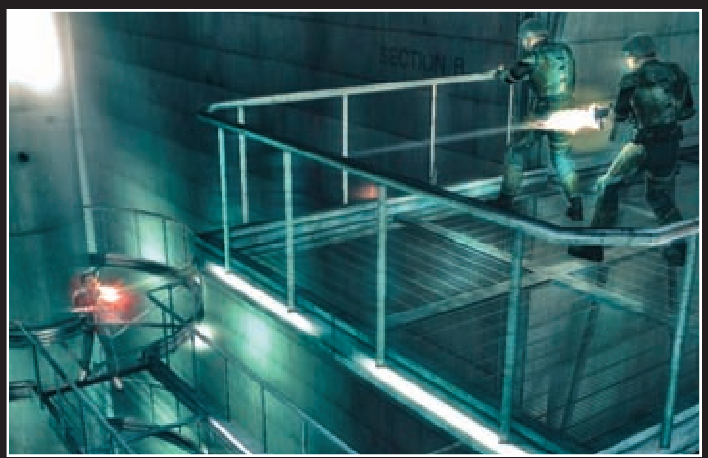
Одним из интересных моментов стало введение такого параметра, как "Аура". Когда герой находится в каком-нибудь святом месте (например, в церкви или монастыре) аура истощается. И наоборот, если Дарк шатается по борделям, напивается в барах и смотрит порнофильмы, ее показатель возрастает.

Список сценарных заданий весьма разнообразен. Будет взлом компьютеров, гонки на автомобилях, убийства монахов, совращения праведников с пути истинного (надеемся, только косвенными методами) и тому подобное вплоть до осквернения святых мест.

Ожидания

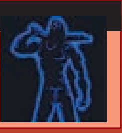
Много всего интересного ожидается в Diabolique: License to Sin. Но самое главное - это все-таки отсутствие приевшегося разумного, доброго и вечного. Так что если кто-то собирается предаться высокопарным рассуждениям о религии в видеоиграх, то может прямо сейчас направиться в монастырь. Нам ведь предлагают побывать в роли элегантного и неотразимого демона, который чихать хотел на общественное мнение, героизм и благородство. Глупо будет отказаться. Вы согласны? Подпишите, пожалуйста, здесь и здесь кровью. ©





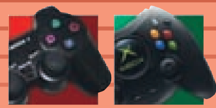


АВТОР



Neon Knight

Жанр	Action
Издатель	Majesco Entertainment
Разработчик	Appaloosa Interactive
Платформа	PS2, Xbox



Дата выхода в США	Май 2006
Дата выхода в Европе	Июнь 2006
Сайт	www.jawsthegame.com

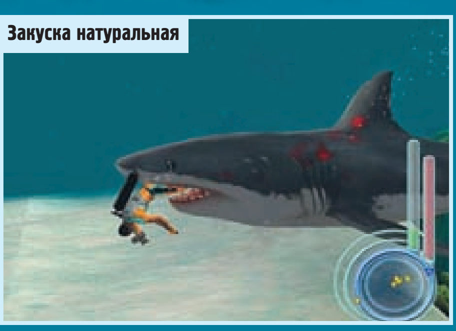
Создание игр по мотивам кинохитов давно минувших дней стало вещью вполне обыденной. Стоит вспомнить хотя бы The Italian Job, или находящуюся по сию пору в разработке The Godfather. Наконец, "вечный шедевр" всех времен Top Gun, который уже на протяжении двадцати лет с завидной регулярностью получает все новые и новые игровые воплощения.

Однако вовсе не будет преувеличением сказать, что даже в таком почетном ряду проект, основанный на спилберговских "Челюстях" (Jaws, 1975) стоит особняком. Дело тут не столько в оглушительном успехе первоисточника (кассовый сбор превышает $100 миллионов), а в броской и привлекающей внимание концепции геймплея.

Чокнутая рыбка

Фишка в том, что "добро" и "зло" разработчики поменяли местами. Большая белая акула, которая наводила ужас на миллионы кинозрителей, в Jaws Unleashed станет не главной мишенью игрока, а центральным персонажем. В мишени превратятся купальщики, серфингисты и водолазы, равно как и прочие искатели морских приключений. События разворачиваются в наши дни, то есть спустя тридцать лет после появления фильма в кинотеатрах. Место действия - окрестности разросшегося города на Amity Island. И вот в один прекрасный солнечный денек мы (акула, то бишь) решили немного подкрепиться. По старой доброй традиции утащили первого попавшегося любителя подводных прогулок… Кто ж знал, что юноша окажется сынулей главы крупнейшей местной корпорации Environplus? Осерчал папаша от столь жестокого удара судьбы, да и решил любой ценой убийцу (нас, то есть) призвать к ответу. Теперь повсюду за одним из самых древних хищников на нашей планете гоняются профессиональные акулоубийцы во главе с Крузом Раддоком, да еще и ученый-биолог Майкл Броди до кучи. Кстати, последний - единственный персонаж, косвенно связывающий Jaws Unleashed с событиями оригинального фильма. Это повзрослевший сын шефа полиции Мартина Броди, отметившийся появлением в провальном сиквеле Jaws: The Revenge (1987).

Appaloosa Interactive - студия, сделавшая себе имя на теме подводных приключений. Геймеры постарше наверняка помнят ставшую визитной карточкой команды игру Ecco the Dolphin (1993) - один из самых необычных хитов тех времен, когда в их домах еще стояли черные коробки с надписью Sega MegaDrive. В свою очередь, обладатели Dreamcast наверняка знакомы с Ecco the Dolphin: Defender of the Future (2000) - продолжением приключений дельфина Экко, но уже в трех измерениях.


Закуска натуральная


Обед в удобной упаковке


Делайте ставки, господа


И солнце светило им в последний раз...

Игрушки для акулы

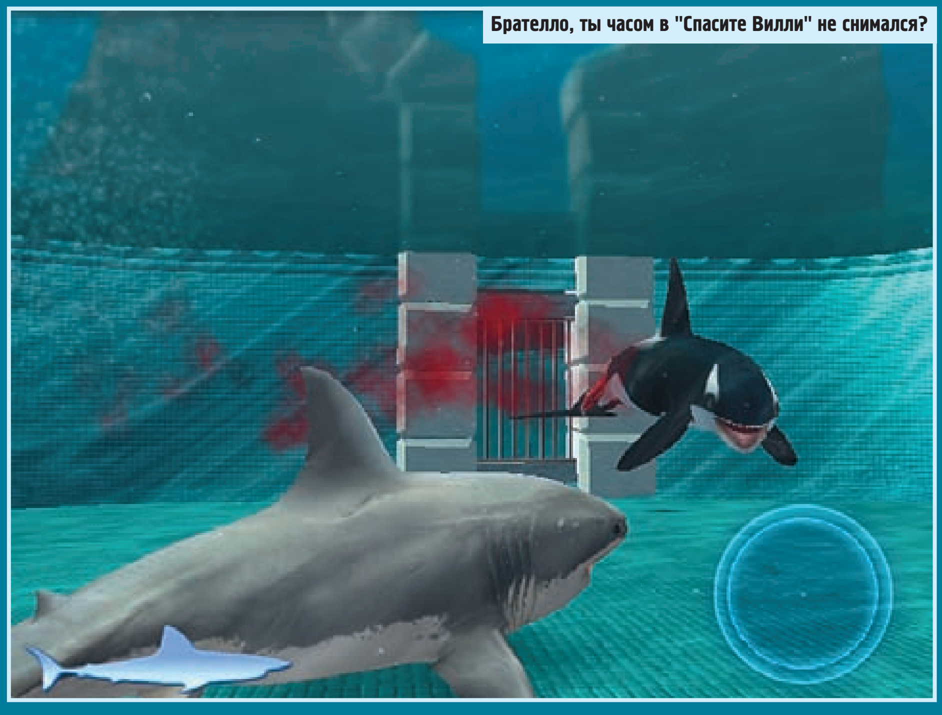
Игры по мотивам "Челюстей" выходили еще в 70-х - 80-х годах прошлого века. В частности, на аркадных автоматах Atari в 1975 году появилась Shark JAWS, в которой игрок управлял водолазом, целью которого было изловить мелкую рыбешку, избежав контакта с акулой. На NES в 1987 году вышла знакомая нашим геймерам Jaws, принятая в свое время западными игроманами так же плохо, как и фильм Jaws: The Revenge, к премьере которого она была приурочена. Кроме того, существуют релизы для Atari 2600, Commodore 64 и недавно появившаяся игра для мобильных телефонов.



Биологическая справка

Carcharodon Carcharias (большая белая акула) - представительница класса хрящевых рыб, обитающая в прибрежных водах всех существующих океанов. Белые акулы особенно распространены у берегов Австралии, Калифорнии, Южной Африки и ряда тропических островов. Считаются одними из самых древних (около 300 миллионов лет) и опасных морских хищников. Могут достигать шести метров в длину и до двух тонн в весе. На людей нападают нечасто и, как правило, в ответ на какие-либо провоцирующие действия. О природе этих хищников известно удручающе мало. Большинство ученых уверено, что все нападения акул на людей связаны с тем, рыбы просто путали силуэты купающихся с тюленями или иной морской живностью. Растерзанных насмерть жертв не так много. Как правило, отведав человечины, акула выплевывает добычу и спешно удаляется - не по вкусу им наше мясо. Для пострадавших этот факт малоутешителен, так как укушенные конечности выглядят так, словно побывали в мясорубке, и спасти их чрезвычайно сложно.





Брателло, ты часом в "Спасите Вилли" не снимался?



Как же наивны люди, строящие дома на таких хилых сваях





Выгул акул строго запрещен!

Jaws Unleashed похожа на последнюю внешне: тот же вид из-за спины и та же проработанная физическая модель подводного мира. Но в игровых процессах, конечно, общего мало. Акула - хищник по определению, и ей постоянно нужно что-то есть. Именно постоянно, иначе иссякнет ответственная за показатель сытости шкала энергии и наше зубастое протеже всплывет пузом кверху. Основная добыча главной героини - рыбы, дельфины и прочая морская фауна. Ну а на десерт, разумеется, человечинка. Самое вкусное мясо придется добывать наиболее изощренными способами: утаскивать из прибрежных вод, скидывать с лодок, ломать сваи плавучих построек и подбирать свалившийся сверху "урожай". Для успешного выполнения задачи у нас имеется мощное тело, которое можно использовать в качестве тарана, а также зрение Shark Vision, позволяющее улавливать электромагнитные поля живых существ (такая способность существует у акул на самом деле) и замечать их даже в мутной воде при очень плохой видимости.

Все бы хорошо, но у гомосапиенсов есть совершенно дурацкая привычка защищать свои никчемные жизни с помощью огнестрельного оружия и гарпунных пушек, а это отрицательно влияет на шкалу здоровья. Так вот и придется всю дорогу балансировать между необходимостью заправлять бездонный желудок и при этом беречь собственную жизнь от посягательств как людей, так и других морских хищников вроде касаток.

Наряду со Story Mode, состоящим из связанных сюжетом миссий, в игру будет включен Free Roaming Mode - режим, в котором позволят оторваться на всю катушку, наводя ужас на жителей райского островка и его окрестностей. К слову, ужас этот будет самым настоящим. Люди, которых вы рвете на части, истошно вопят, молятся господу-богу и отчаянно пытаются спастись. Вот только со стороны смотрится... забавно. Циничный, концентрированный черный юмор, эдакий Survival Horror наоборот, насмешка над устоявшимися канонами современных ужастиков. Конечно, понять правильно и проникнуться способны будут далеко не все, но здесь положительную роль сыграет возрастное ограничение Mature, которое оградит неокрепшие умы подростков не только от бьющих через край жестокости и насилия, но и от непонимания подлинной сути происходящего на экране.

Что ж, будем надеяться, что нас не поджидают очередные переносы сроков релиза (Jaws Unleashed должна была появиться на прилавках осенью прошлого года), и в итоге мы получим полную занятных фишек и инноваций игрушку. Влезть в шкуру самого опасного морского хищника - это как минимум любопытно, а имя разработчика не дает поводов сомневаться в высоком уровне конечного продукта. ©





ЧЕТЫРЕ ГЛАВНЫХ ВЫСАДКИ В ЕГО ЖИЗНИ

АВТОР
Олег ВОЕВОДИН



Жанр	FPS
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Los Angeles
Платформа	PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, PlayStation 3
Дата выхода	Ноябрь 2006
Сайт	www.moh.ea.com

Любое препятствие преодолевается настойчивостью.
Леонардо да Винчи

Уже несколько месяцев мало для кого является тайной, что ведется разработка Medal of Honor: Airborne для PlayStation 3. Об этом секрете Полишинеля вы могли прочитать еще в первом выпуске раздела новостей "Консоли". Наконец-то Electronic Arts сорвала завесу тайны с нового эпизода прославленного сериала. Игра выйдет еще и на Xbox 360, а графически усеченная версия появится на PlayStation 2 и Xbox. Что же нам приготовили на этот раз?

По пути американской десантуры

Ключевая идея игры - показать геймерам, какие метаморфозы происходят с обычным человеком во время войны. При этом постоянно будет делаться акцент на том, что при желании каждый может стать героем. Совсем как главный персонаж по имени Бойд Траверс. Еле-еле сводя концы с концами на гражданке, он решил ради стабильного государственного довольствия (50 долларов в неделю) влиться в ряды американской 82-й воздушно-десантной дивизии. А если повезет выжить, то вернуться домой в медалях и с приличной суммой на банковском счете.



Верный томми-ган не подведет

Сражения начнутся с операции "Хаски" (июль 1943 года) в Сицилии. Эта была одна из крупнейших парашютных высадок союзнических войск за время Второй мировой войны; по сути своей - репетиция перед Нормандией. Вторым по счету окажется план "Нептун" - одна из фаз операции "Оверлорд", смысл которой заключался в форсировании Ла-Манша. Третье сражение - штурм и удержание моста Джона Фроста через Нижний Рейн во время проведения Market Garden в Голландии (сентябрь 1944 года). Кстати, этот исторический эпизод лег в основу знаменитого фильма A Bridge Too Far. Наконец, четвертая операция называется

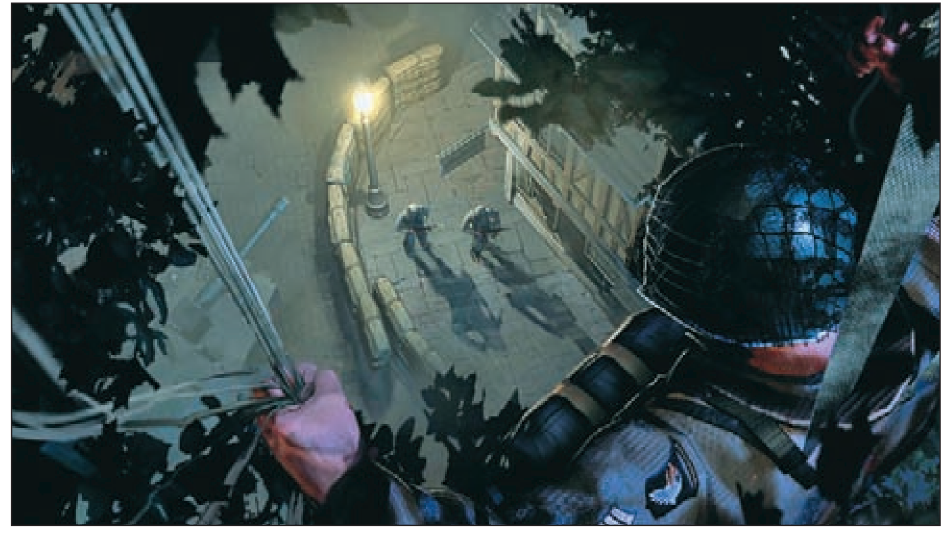
Varsity. На сей раз высадка большого количества десанта произошла за Рейном в марте 1945 года.

С борта самолета на свинцовый бал

Сделать виртуальные сражения наиболее приближенными к реальным разработчикам помогает специально нанятый исторический консультант Марти Морган. Все миссии начинаются в воздухе на борту самолета. Причем варианты развития событий не подчинены какому-то одному скрипту, а каждый раз будут складываться по-разному. Не исключено, что вражеские зенитчики попросту собьют вас еще на полпути к квадрату высадки.

Если все сложится удачно, то геймерам предстоит самостоятельно управляться с парашютом и при этом отстреливать из "томпсона" копошащихся внизу фашистов. Тут в дело вступит правдоподобная физика повреждений и продвинутый искусственный интеллект. Если пуля попадет противнику в левое плечо, то он кинематографично крутанется, тут же бросит оружие на землю и схватится правой рукой за кровоточащую рану. Взять здание нахрапом посредством проникновения через разбитые окна не получится. Про тупой кавалерийский наскок через дверь даже не следует заикаться. Придется искать какие-то обходные пути или же забрасывать обороняющихся осколочными гранатами.

Еще одна фишка - полная свобода действий вкупе с нелинейными вариантами развития боевой ситуации. Какое-то внезапно принятое решение сможет радикально изменить исход боя. Разумеется, путь к победе лежит только через слаженную работу в составе команды.



Коллективная война

Не следует забывать о том, что приставки нового поколения ориентируются на более глубокую поддержку мультиплеера. Поэтому разработчики уделили повышенное внимание не только одиночному, но и кооперативному режиму. Все миссии ориентированы на то, что в сражениях примет участие большое количество людей. Благо мощности Xbox Live и грядущей сервисной службы для PlayStation 3 позволят выдержать любой натиск. Самый скромный вариант совместного времяпровождения - классические битвы 2 на 2 или 4 на 4.

Ожидается целый вагон и маленькая тележка сетевых развлечений. К управлению различными видами военной техники добавятся прыжки солдат одного за другим из движущегося транспорта и коллективное сигание с парашютом. Если игрок растеряется, то запросто угодит под колеса грузовика. А при прыжке с парашютом рискует приземлиться в воду или залететь вообще не в ту степь.

Эпоха сверхчувствительных датчиков

В основе Medal of Honor: Airborne лежит новое поколение движка Renderware. Основной упор разработчики из лос-анджелесского отделения Electronic Arts делают на реалистичное виртуальное окружение (во время командировки в Европу им удалось сделать уйму фотографий и отснять 11 часов уникального видеоматериала), а также на максимально достоверную передачу эмоций на лицах персонажей. Современные технологии позволяют отразить на одной и той же физиономии спокойствие, усталость, возмущение, напряженность, страх, ужас и еще свыше дюжины вариантов мимики.

За пластичность движений персонажей отвечает новое поколение Motion capture под названием U-cap. Возможности этой технологии можно увидеть на примере боксерских поединков в роликах из Fight Night Round 3.

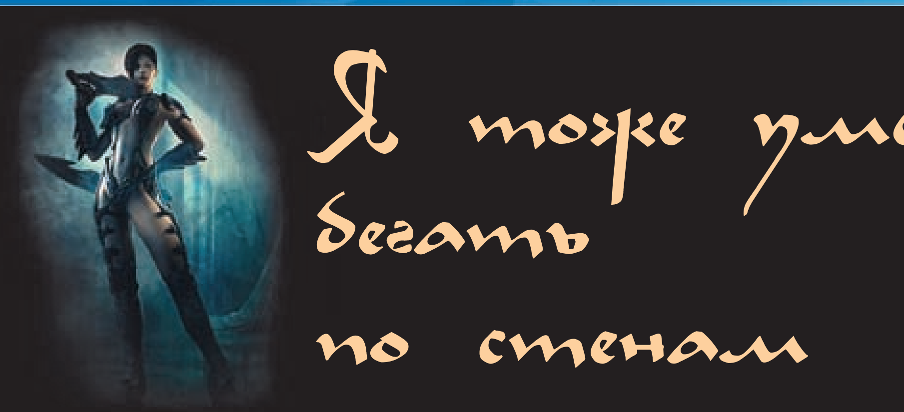
Мимика создавалась при помощи E-cap. Датчики устанавливали на лица актеров, которых ставили перед специальной камерой и просили изобразить весь набор эмоций. Малейшие движения лицевых мышц тут же фиксировали на компьютере. В конечном итоге получились игровые сцены, где накал страстей не уступает эпизодам из классических милитаристических голливудских фильмов а-ля "Спасение рядового Райана".



Все хорошо в меру

Судя по обещаниям и по качеству графики, нас ожидает первоклассный проект. Но одно дело - сладкие песни из уст разработчиков и совсем другое - динамичный геймплей. Без скоростной смены событий, постоянного напряжения и зажатого спускового крючка милитаристический шутер становится скучным. Будем надеяться, что в EA Los Angeles смогут сохранить золотую середину серии Medal of Honor: между предельной аутентичностью с заунывными продолжительными штурмами и скоротечными, но предельно насыщенными боями с разудалыми перестрелками.

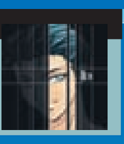
Prince of Persia: Revelations



Я тоже умею бегать по стенам

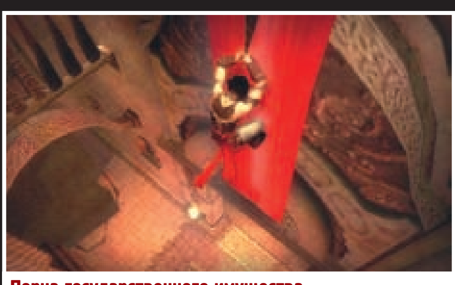
По коридору бежит маленькая фигурка. Нарисована она с большой любовью, даже несколько сентиментально.
Виктор Пелевин. "Принц Госплана"

АВТОР
Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ

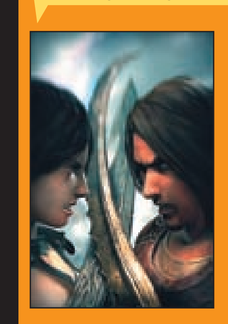


По-хорошему, на этом месте должно было быть пафосное описание сюжетной линии, восхваление гения разработчиков, воспевание издателя, который подарил нам такой замечательный проект... Но мы начнем сразу рубить с плеча, не видя особого смысла в пересказе сюжетной составляющей игры и подробностей возникновения песков времени, а также тех последствий, которые они вызвали. В обзоре мы затронем только изменения, возникшие в игре в процессе переноса переноса на портативную консоль от Sony.

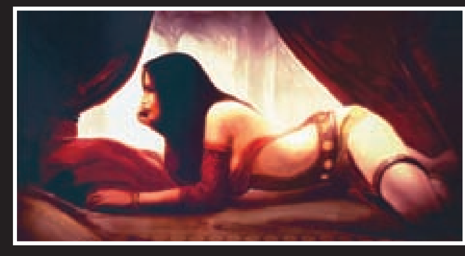
Prince of Persia Revelations - не новая игра, как может показаться при взгляде на коробку. Принц для PSP - порт второй части игры, вышедшей на PS2.

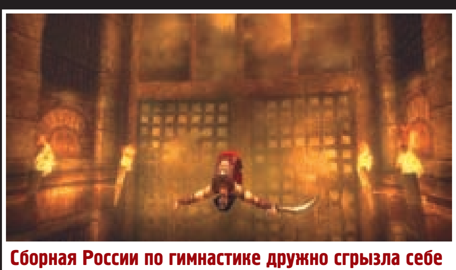

Порча государственного имущества - одна из наиглавнейших задач принца

Бонусы, куда сейчас без них?



Лишний повод приобрести PoPR - бонусы, заботливо разложенные разработчиками по уровням игры. Их довольно много, начиная от концепт-рисунков и видеороликов и заканчивая уровнями, нарисованными специально для PSP-версии.




Сборная России по гимнастике дружно сгрызла себе ногти

В чем же отличия?

Игровая картинка богата мелкими деталями. Уровни максимально похожи на оригиналы в старшем брате. А вот на моделях персонажей сэкономили. И текстуры бедноваты, и количество полигонов невелико, да и в целом графика оказалась не лучшим образом приспособлена для PSP. Сложно оценить высокую детализацию на маленьком экране приставки и еще сложнее разглядеть в архитектуре уровней необходимые элементы, без взаимодействия с которыми прохождение невозможно. При больших скоплениях противников или демонстрации открытых пространств игра резко сбрасывает количество кадров в секунду, превращаясь из динамичного экшна в медленную тянучку.

Музыкальное и звуковое сопровождение также целиком и полностью повторяет оригинальное. К сожалению, здесь тоже не обошлось без казусов. Музыка сначала кажется очень тихой, и приходится выворачивать звук на максимум. Иногда диалоги и куски композиций просто не успевают подгружаться с UMD. Погружение в игру пропадает мгновенно.

Управление при переносе не пострадало. Крестовина отвечает за положение камеры и использование песков времени, а аналоговая шляпка - за передвижение героя. Правда, вам потребуется некоторое время, чтобы привыкнуть к такой схеме. На шифты повешено блокирование ударов, а также выполнение специальных трюков.



Жанр	Action
Издатель	Ubisoft
Разработчик	Ubisoft
Платформа	PSP
Сайт	www.princeofpersiagame.com

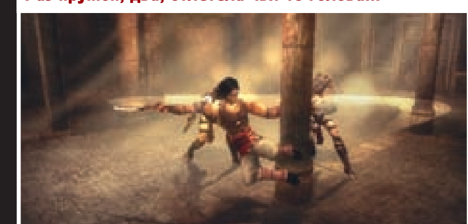
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	6	x 0,10
Дизайн	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

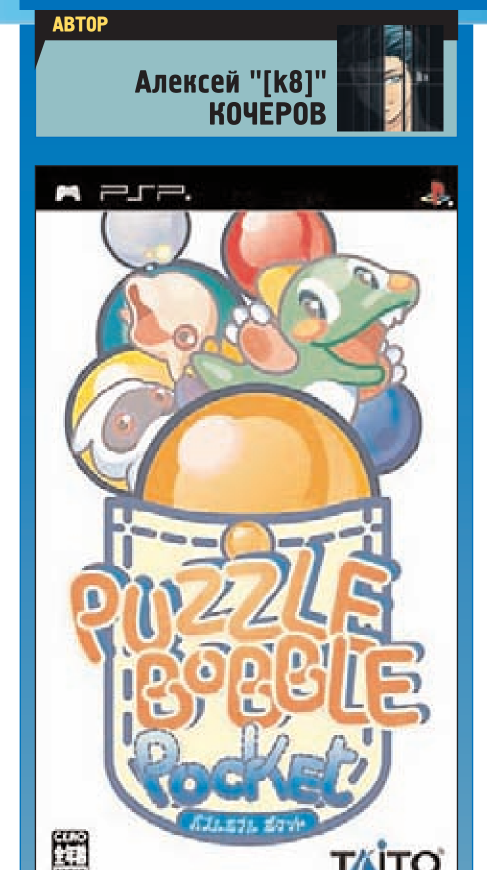
7.6

Можно изменить свою судьбу?

Несмотря на недостатки, Prince of Persia: Revelations остается игрой, которая в полной мере отражает графические возможности PSP. Игроки, запускавшие "Принца" на PS2, могут приобрести игру ради дополнительных уровней и бонусов, добавленных в PSP-версию. Те же, кто видит игру в первый раз, могут столкнуться со сложностями при прохождении из-за упомянутых графических обломов, связанных с размерами экрана карманной консоли. ©

Раз кружок, два, отлетела чья-то голова...


Puzzle Bobble Pocket





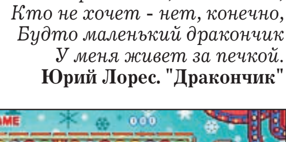
Жанр	Puzzle
Издатель	Taito Corporation
Разработчик	Taito Corporation
Платформа	PSP
Сайт	www.taito.co.jp/d3/cp/spb2

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	5	x 0,20
Звук и музыка	6	x 0,10
Управление	7	x 0,20
Ценность для жанра	6	x 0,10

6.4





Мне поверит тот, кто хочет,
Кто не хочет - нет, конечно,
Будто маленький дракончик
У меня живет за печкой.
Юрий Лорес. "Дракончик"

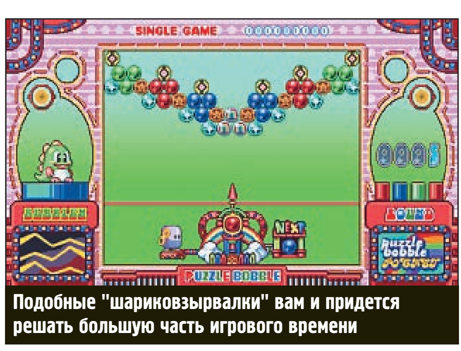
Казалось бы, чего сверхоригинального можно придумать, выпуская очередную версию Puzzle Bobble для портативной консоли от Sony? Оказывается, можно много всего. Но для начала немного предыстории.

Баббуру-Баббуру!

Puzzle Bobble (европейское название игры - Bust-A-Move) появилась на аркадных автоматах в далеком 1994 году. Геймплей очень прост: есть глубокий колодец, к "потолку" которого прилеплены шарики различного цвета. Игрок управляет пушкой, стреляющей аналогичными шариками. Его задача - не позволить шарикам добраться до дна колодца. Шарики пропадают, если выполняются одновременно два условия: а) они одного цвета и б) они состыкованы друг с другом в количестве от трех штук.

Игра оказалась очень популярной и обзавелась множеством продолжений и дополнений. Сейчас она добралась и до портативных консолей последнего поколения.

Чтобы игрок не скучал, в Puzzle Bobble предусмотрено большое количество различных игровых режимов. В стандартном пазле (который имеет три степени сложности) необходимо проходить этапы, разбивая заранее заготовленные комбинации шариков. Vs-режим позволит сразиться с другим шарокидателем с помощью Wi-Fi (диск с игрой должен быть у каждого из игроков). Если же шарокидателя не нашлось, его заменит компьютер. Survival вариант игры чем-то похож на Vs, только компьютеры сменяют друг друга, причем каждый следующий оказывается сильнее предыдущего. И, наконец, режим Endless предложит стрелять из пушечки по бесконечному ряду опускающихся сверху шаров.



Подобные "шариковзырвалки" вам и придется решать большую часть игрового времени



Шарики взорваны, и часть из них улетит оппоненту

Паззулу-Паззулу!

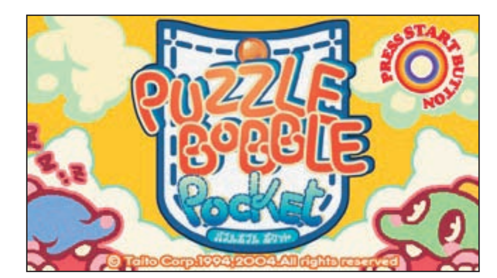
Вот так, медленно и верно, пазлы, подобные Puzzle Bobble, прокладывают себе дорогу через года, лишь изредка меняя исходную концепцию, чтобы отдать дань моде и не показаться совсем уж полной копией предыдущей версии. Puzzle Bobble Pocket можно рекомендовать только самым преданным любителям пазлов, ведь по сути ничего нового в игре не появилось, да и вряд ли появится в ближайшее время. Это не Mercury, это не Luminies, это лишь слегка видоизмененный Puzzle Bobble. Ни больше, ни меньше.

Дракончики? Дельфинчики!



Даже в такой небольшой игрушке, как Puzzle Bobble, отыскались свои секреты. Во-первых, это скрытые монстрики которых можно открыть, проходя имеющиеся игровые режимы.

Во-вторых, дополнительные шарики, которые будут попадаться вам в колодце. Одни меняют цвет после того, как рядом с ними исчезнут три одинаковых кругляшка. Другие, заряженные в пушку, после выстрела взрываются или проделывают брешь в заполненных рядах колодца. Самые мощные, бесцветные шарики уничтожают все шары в колодце одного цвета, в зависимости от того, по какому цвету вы попали.





Я выиграл, я выиграл!

25 to Life

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ



ПЛОХИЕ ПАРНИ, ХОРОШИЕ ПАРНИ

Если обладать умом - не добродетель, то не обладать им - не порок.
Аль Капоне

Любовь американских гангстеров к арифметике объяснить сложно. 187 Ride or Die, 50 Cent, теперь еще и 25 to Life - все эти игры посвящены жизням крутых черных парней, и неизменно в названиях присутствуют числа. Возможно, тяга к циферкам обусловлена страстью считать деньги. И если издателям первых двух тайтлов знание таблицы умножения еще может пригодиться для определения выручки с продаж, то Eidos - исключительно для подсчета убытков. 25 to Life не способен составить конкуренцию даже не слишком удачному 50 Cent: Bulletproof.

Вторичность игры становится заметной уже с сюжетной завязки. Парень по кличке Фриз (что в контексте игры можно перевести как "отморозок") является членом уличной банды, наводящей страх на округу. В один прекрасный день на него снисходит прозрение, и он решает оставить криминальную жизнь, дабы сохранить здоровье не только себе, но и любимой жене с ребенком. Разумеется, уйти по-английски из преступного синдиката никто ему не позволит. Поэтому "шел бы ты с миром, сынок" он услышит только после выполнения "последней работы". Фризу не остается ничего другого, как согласиться. По традиции "последняя работа" оказывается нелегкой и втягивает одумавшегося гангстера в череду кровавых разборок. Фризу, а вместе с ним и отважившимся сыграть в 25 to Life геймерам, придется зарабатывать право на честную жизнь разнообразным холодным и огнестрельным оружием. В процессе совершения противозаконных деяний. Такое вот противоречие получается.

В игре присутствует и широко разрекламированная до релиза возможность взглянуть на мир глазами полицейского. Впрочем, игровой процесс от этого не изменится. В шкуре полисмена ли, бандита ли - мы в любом случае будем отстреливать толпы гангстеров и продажных копов.

Жанр	TPS
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Avalanche Software, Ritual Entertainment
Платформа	PlayStation 2, Xbox
Сайт	www.25tolife.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	4	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Дизайн	5	x 0,20
Ценность для жанра	2	x 0,10

4.9

Ух ты, вот это мафон: радио, кассетник, три диска, поддержка mp3 - здорово!

Старина Xzibit, ты ли это?



Такого малополигонального заложника даже убивать не жалко


Так, кто здесь покупает пиратские диски?



Кажется, я забыл зачитать права





Скучная жизнь бандита

Ничем не примечательный сюжет 25 to Life сочетается с таким же геймплеем. Классический шутер от третьего лица, коих нынче хоть отбавляй. Разработчики не только выбрали порядком заезженную тему афрогангстеров, так еще и не потрудились придумать какие-либо оригинальные фичи. Может быть, они никогда не слышали о Max Payne, Psi-Ops и Dead to Rights? В это верится с трудом.

Стрельба из привычных пистолетов, автоматов и других стволов разного калибра чередуется с поисками укрытий от ответного огня противников. В стремлении угробить главгероев оппоненты не жалеют патронов, и грамотное использование особенностей локаций станет хорошей тактикой на пути к победе. Кстати, единственно правильной. Можно еще прикрываться захваченными заложниками, но особой эффективностью этот способ не отличается. Помимо стрельбы Фризу пригодятся базовые навыки игры в прятки: иногда требуется куда-нибудь прокрасться. Впрочем, местный Stealth весьма слаб и добавлен, скорее всего, для галочки.

Чтобы не дать игрокам окончательно заснуть с геймпадом в руках, разработчики по мере сил разнообразили окружающую среду: ночные улицы и подворотни чередуются с казино, банком, тюрьмой и т.д.

Где моя выручка, чувак?

Движок 25 to Life не в состоянии порадовать продвинутостью, правда, мы видали графику и похуже. Средненькую визуальную составляющую игры дополняют убогие текстуры, хотя модели главных персонажей сделаны недурственно. Для реалистичного падения набитых свинцом тел применена технология rag-doll, пожалуй, единственная местная техническая достопримечательность.

Что касается музыки, то нас по традиции будут развлекать рэпом разной степени качества.

Проект полностью оправдывает свое название, так как жизнеспособен он лишь на четверть. Полное отсутствие какого-либо "изюма", способного привлечь игроков, избалованных TPS-хитами, плюс банальный и скучный геймплей отбивают всякое желание тратить время на эту поделку.

Eidos, где новая часть Tomb Raider?! Вместо нее - вот ЭТО?! ©



Ты испортил мою музыкальную коллекцию!


Полицейский явно неправильно оценил, откуда исходит опасность

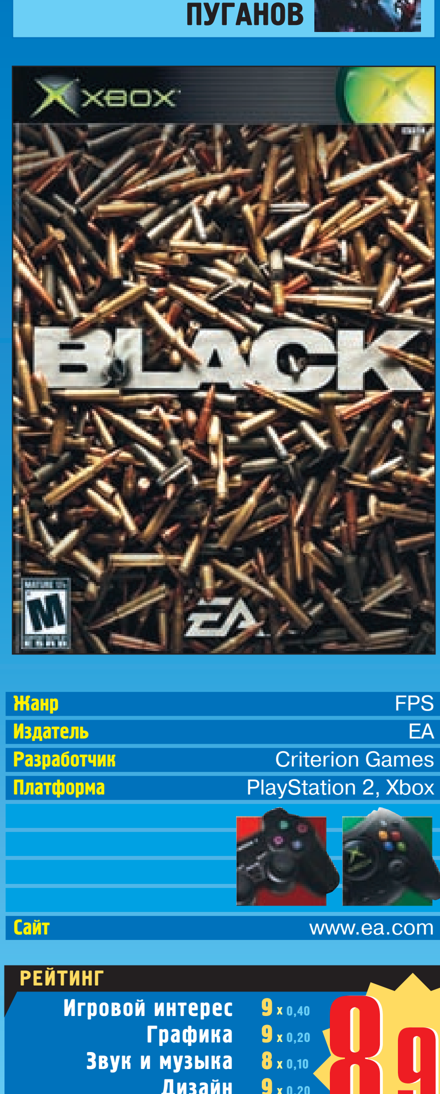
АВТОР

Владимир ПУГАНОВ



Симфония разрушения

Ломать - не строить.
Народная мудрость и закон в Black



Жанр	FPS
Издатель	EA
Разработчик	Criterion Games
Платформа	PlayStation 2, Xbox
Сайт	www.ea.com

РЕЙТИНГ

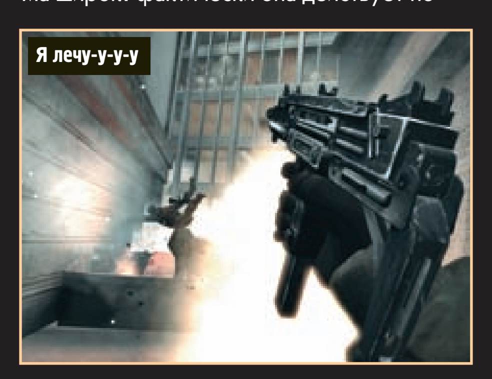
Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Дизайн	9	x 0,20
Ценность для жанра	9	x 0,10

8.9

Если разработчики по-настоящему талантливы, то им удается создавать превосходные игры самых разных жанров. Компания Criterion Games относится именно к таким девелоперам. Подарив нам множество часов замечательного геймплея в Burnout, "критерийцы" попробовали силы в новом для них жанре. И свежая игра Black лишний раз подтвердила упомянутое мнение.

Наверное, многих интересует, почему же игра зовется именно Black. Столь непривычное название имеет под собой вполне реальное основание. Black - это жутко засекреченная, американская силовая организация, стоящая, как говорится, на страже безопасности и покоя всех, для кого звезднополосатый флаг является родным. Причем организация эта весьма могущественна, так как имеет влияние, как на политиков, так и на разведку и вооруженные силы. Масштаб работы "Чернухи" тоже весьма широк: фактически она действует по всему миру. Не стоит и говорить, что сотрудники организации отлично тренированы и готовы к проведению всех видов военных операций. Впрочем, в игре мы выясним, что не так уж они и круты.

Сюжет напоминает технотриллеры в духе Тома Клэнси. При этом сторилайн сможет удивить вас некоторыми сюрпризами. Разработчики были совершенно правы, не раскрывая перед нами всю историю целиком, а дав попробовать на зубок лишь маленькую часть завязки. Мы тоже не будем портить вам удовольствие от самостоятельного постижения всей интриги. Скажем только, что нашими врагами станет организация "Седьмая волна", которая


Я лечу-у-у-у


Примерно так выглядит помещение в Black после активной перестрелки



У нас свои способы спускать людей с небес на грешную землю

РАБОТАТЬ ПО-ЧЕРНОМУ

Помимо основных заданий на уровне, игрок может попытаться выполнить дополнительные, за что получит после завершения игры неплохое вознаграждение в виде "серебряного оружия". "Серебряное оружие" - это аналоги обычных стволов, но с характерным серебристым отблеском и, внимание, бесконечным боезапасом.

Дополнительных заданий в игре несколько видов:

- **Blackmail** - требуется уничтожить ноутбуки, сейфы или кейсы с важной информацией. Как правило, их местонахождение неплохо скрыто;
- **Intel** - необходимо собрать информацию о спланированных террористами операциях. Найти эти материалы проще, чем в заданиях типа Blackmail, поскольку довольно часто они расположены в самых заметных местах;
- **Recon** - предлагается добыть документ, содержащий полезные сведения для следующего уровня;
- **Armament** - нужно обнаружить спрятанное на уровне оружие. Это может быть, например, снайперская винтовка или M16.

Кроме того, если вы пройдете игру на Hard'e, то вам откроется закрытый изначально режим Black Ops.

сильно смахивает на интернациональную террористическую группировку, а в качестве полигона выступит Восточная Европа.

Общая картина происходящего будет постепенно вырисовываться посредством отснятых со вкусом видеороликов, подкрепленных реальными кадрами из горячих точек. Тускло освещенная комната для допроса, двое мужчин, один из которых в наручниках. Заключенный постоянно курит, чем вызывает кашель и раздражение собеседника. "... иначе ты проведешь остаток своей жизни за решеткой", - сулит допрашивающий узнику. Не имея выбора, тот начинает рассказ об операции против "Седьмой волны".

Проклятье - это скрипты!

Именно этот возглас сорвется с уст многих геймеров, испытавших столь широко разрекламированную разрушаемость всего и вся. Да, уважаемые любители ломать, - разносить по кирпичику окружающую среду мы сможем только в тех местах, в которых это предусмотрели разработчики. Обрушить целое здание, как это было в Mercenaries: Playground of Destruction, не получится. Но не спешите поминать Criterion Games нелестными словами (не забывайте, что это все-таки они сделали серию Burnout). Интерактивность в Black не так примитивна, как кажется на первый взгляд.

Превращение объектов уровня в груду камней осуществляется в игре либо посредством скриптов, либо за счет физического движка. Ярким примером первого случая является красивое и эффектное падение башни после выстрела из ракетницы на начальном уровне игры. Нескриптовые разрушения касаются более мелких объектов и выглядят не столь зрелищно. К ним можно причислить разлетающиеся в щепки ящики, взрывы машин, уничтожение тонких стен и столбов, которые в других играх всегда служили надежными укрытиями от пуль. Автор надолго запомнил эпизод, когда он, по привычке, спрятался за стену, чтобы перезарядить оружие, а вражеские пули за считанные секунды проделали в ней солидную брешь и добрались-таки до цели.

Таким образом, в игре реализована хоть и богатая, но все-таки не безграничная возможность навести образцовый беспорядок. Если вы расстреляете до самой арматуры все столбы в зале - потолок на вас не обрушится. Если вы решите уничтожить какое-либо здание при помощи ракетницы,


Командовать соратниками нельзя, но они оказывают неплохую поддержку




За освещение в игре разработчикам впору давать какой-нибудь игровой Оскар



то у вас ничего не выйдет, оно останется стоять, потеряв стекла и украсившись черными пятнами. О том, чтобы проложить не учтенный разработчиками альтернативный путь к цели миссии сквозь все препятствия, не может быть и речи.

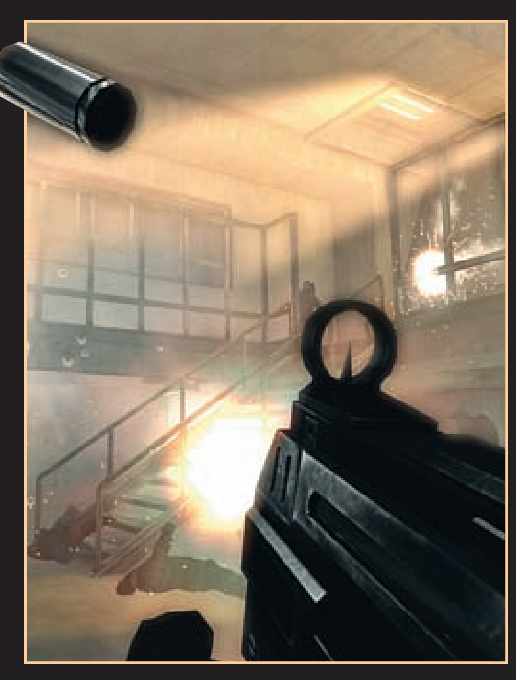
Война с горючим и странности AI

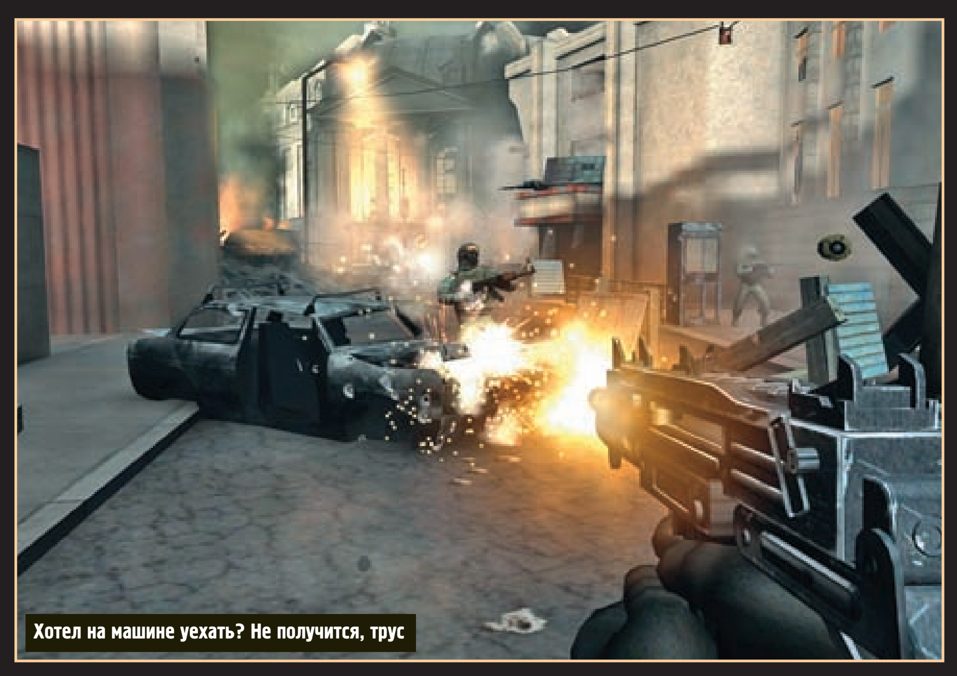
Чтобы облегчить борьбу с врагами и заодно лишний раз показать, "как тут все круто разрушается", Criterion напичкала буквально каждый уровень разнообразными взрывоопасными штуковинами. Повсеместное размещение бочек с бензином на военных объектах тяжело объяснить здравым смыслом, но кто о нем вспомнит, когда серия ярких взрывом разорвет сумрак ночи, а враги на несколько секунд невольно научатся летать? Грамотное использование взрывной волны позволяет сэкономить время и нервы. Только подождите, когда патруль приблизится к припаркованному грузовику, и выстрелите в бензобак - фейерверк гарантируется.

Впрочем, все эти хитрости нужны скорее для красоты, чем для прохождения. Враги в Black, как и практически во всех FPS, становятся опасны только в больших количествах или если они вооружены ракетницами. В остальных случаях их отстрел не вызывает особых проблем. Местный AI нельзя назвать худшим, но и звезд с неба он не хватает. Противники, как и положено, бегают, стрейфятся, прячутся, но чудес солдатской смекалки не демонстрируют. Особенно они уязвимы для гранат. Причем не совсем ясно, чем это обусловлено: то ли медлительностью подконтрольных AI болванчиков, то ли большим радиусом поражения гранат. После серии экспериментов удалось выяснить, что повышенная эффективность лимонок связана с наплевательским отношением солдат противника к собственной жизни. Яркий пример: в поле зрения появляется пара молодцев с бронированными щитами. Расстреливать щиты - занятие долгое и неэффективное. Поэтому бросаем им за спины гранату. С воплем "Лимонка" или "Сейчас рванет" (все враги в игре говорят на чистом русском) они дружно оборачиваются в сторону брошенной на землю смерти, приседают и закрываются щитами. Взрыв наверняка не нанесет им сильного вреда, но ведь они подставили нам спины. При этом даже если вы начнете их расстреливать или бросите еще одну гранату они и не подумают драпать, пока первая лимонка не взорвется. Такие вот методы у AI.

Арсенал и достопримечательности

Коллекция разнообразного оружия, вне всякого сомнения, гордость Black. Существует несколько видов вооружения - от легкого до тяжелого. Начиная с пистолетов (в этом классе королем, как обычно, стал Magnum), продолжая пулеметами и автоматами (присутствуют M16 и родной "Калаш") и заканчивая тяжелыми аргументами вроде ракетной установки и гранатомета M203. Семейство дробовиков представляют SPAS 12 и Remington 870. Любителей




Хотел на машине уехать? Не получится, трус


Наиболее ловкие противники ухитряются еще в падении зацепиться за что-нибудь



скорострельных зачисток порадуют УЗИ и MAC 10 Elite. А фанатам работы "без пыли и шума" подойдут пистолеты с глушителями и снайперские винтовки. Не стоит забывать, что многие образцы позволяют выбирать режим стрельбы: автоматический, полуавтоматический и стрельба одиночными.

При таком обилии стволов таскать все эти игрушки одновременно не получится. В игре мы не Рэмбо и не калифорнийские губернаторы, чтобы увешиваться стволами и пулеметными лентами. Поэтому извольте выбрать два оружия и с ним шагать к победе. К счастью, выбор не ограничивается классом пушек, и ничто не будет мешать таскать ракетницу и M203, сотрясая округу громкими выстрелами.

Испытывать весь арсенал мы будем на уникальных уровнях: разрушенный войной город, старый завод, городская свалка, кладбище, огромный мост... Немалый интерес у российских игроков вызовут локации с такими названиями, как Naszran и Tivliz.

Основой геймплея Black является стрельба, разрушение и снова стрельба. Отвлекаться на решение каких-то там головоломок мы не будем. Отсутствие дефицита патронов позволяет, не напрягаясь, предаться игре и насладиться красочными спецэффектами и по-голливудски реализованными разрушениями и перестрелками.

Черный день календаря

Под самый закат жизни Xbox и PS2 "критерионцам" удалось сделать чудо. А именно: Black выглядит просто восхитительно и, что самое удивительное, без всяких неприятных падений частоты кадров. На стене, по которой прошлась пулеметная очередь, остаются дыры, которые не испаряются на глазах. Взорванная неподалеку от окон граната вызывает настоящий ливень осколков. О красивом, хотя и скриптовом разрушении различных объектов уже упоминалось. Вне всяких сомнений, Black на сегодняшний день - один из самых симпатичных консольных FPS.

Поскольку действие, разворачивающееся на экране, весьма напоминает голливудский боевик, вполне логичным кажется то, что музыку для игры исполнил голливудский же симфонический оркестр. Мелодии довольно красивые и разнообразные и на 100% соответствуют происходящему.

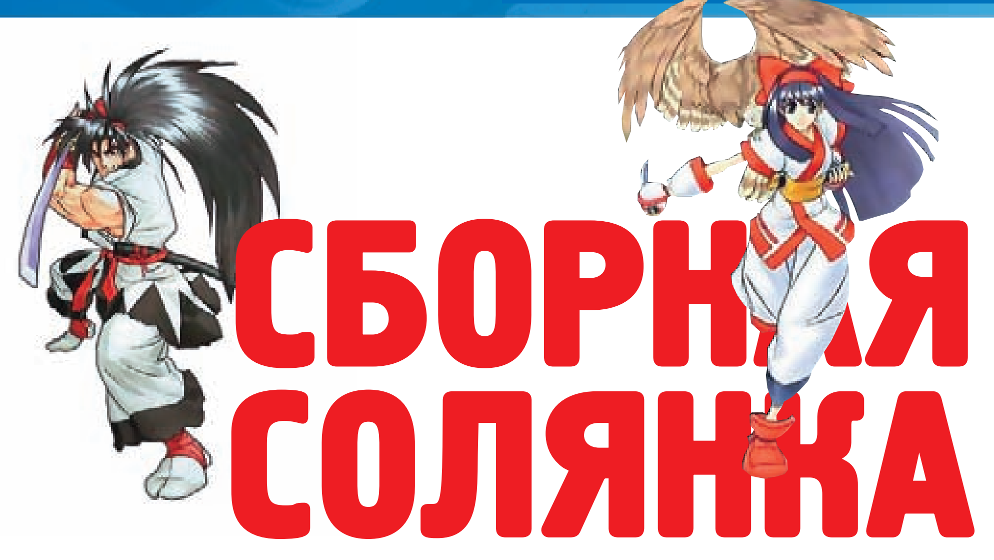
Дату выхода Black нужно отметить черным цветом. Черным этот день стал для всех других консольных FPS, поскольку творение Criterion Games поднимает планку качества для проектов своего жанра на чуть более высокий уровень. Классический принцип FPS "беги и стреляй во всех" в Black реализован превосходно. Никаких дерганий рычагов, поездок на перегонки и прочих новомодных фишек. Толька уйма стрельбы и разрушений. Война, как она есть. Браво, Criterion Games. С новым шедевром вас. И нас, разумеется.


От попадания ракеты здание теряет все окна. Закон физики



АВТОР

Владимир ПУГАНОВ



СБОРНАЯ СОЛЯНКА



Жанр	2D-fighting
Издатель	SNK Playmore
Разработчик	SNK Playmore
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.snkplaymore.jp

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40
Графика	8 x 0,20
Звук и музыка	7 x 0,10
Дизайн	8 x 0,20
Ценность для жанра	5 x 0,10

7.6

Я постиг, что Путь самурая - это смерть.
Ямамото Цунетомо. "Хагакурэ"

Не давая ошалевшим от радости фанатам перевести дух, SNK продолжает выпускать замечательные двумерные файтинги для консолей. Вслед за релизом пятой части Samurai Shodown для Xbox, японская компания отправила в продажу новый эпизод самурайских конфликтов. К сожалению, пока только в пределах своей родины. Но разве истинного фаната отпугнешь иероглифами и большой ценой импортного диска?

Помимо территориальных и языковых проблем, связанных с выходом игры только в Японии, любителей 2D-мордобоя подстерегает еще и путаница в ее названии. Помимо имени Tenkaichi Kenkyakuden, свежие "Самураи" известны и как "Tenka", и как "Samurai Shodown 6". Впрочем, достоверность последнего названия вызывает некоторые сомнения, но, с другой стороны, не имя красит по-настоящему хорошую игру. Чтобы внести некоторую ясность с чехардой наименований, следует отметить, что Samurai Spirits является японским названием сериала Samurai Shodown.

И снова в бой

Совсем новой игрой Tenkaichi Kenkyakuden назвать не удастся, поскольку появление ее на публике датируется прошлым годом. Тогда самураи устроили массакр на Atomiswave (популярный в Японии аркадный автомат). Теперь же те, кто живет вдали от страны доблестных воинов и коварных ниндзя или кому просто лень тащиться в зал к автоматам, могут скрестить катаны, не выходя из дома. Тем более что версия для PS2 обросла приятными бонусами: редактором цвета для бойцов и возможностью онлайновой игры.

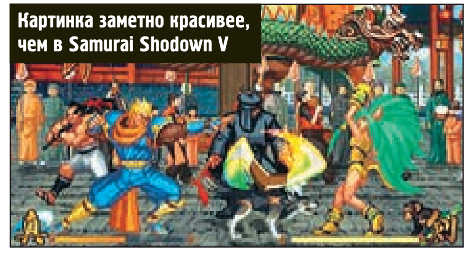
Игрока традиционно ожидает встреча с большим количеством как старых, так и новых героев. Более сорока бойцов - это не только широкий выбор, но и рекорд для серии Samurai Shodown. Кроме любимчиков и просто классных персонажей, фанаты смогут сыграть и за боссов предыдущих частей. И, конечно, SNK не была бы собой, если бы не порадовала публику оригинальным пополнением. Наиболее яркими представителями молодых призывников являются Оха-Маро и Эндрю. Первая представляет собой эдакий сплав человека и машины с торчащими отовсюду шестернями, а второй - не кто иной, как американский солдат, вооруженный ружьем. Старая гвардия удачно сочетается с новыми бойцами и молодыми, но успевшими "понюхать порох" в пятой части персонажами.

Игровая механика претерпела важные изменения. После выбора героя мы сможем отдать предпочтение какому-либо боевому стилю. Всего их шесть, они представляют собой набранные из предыдущих игр способы управления и членовредительства.

Фанатам на радость

Учитывая количественные изменения в Tenkaichi Kenkyakuden, можно смело заявить, что аркадный порт от SNK является скорее all-stars солянкой и боевой ретроспективой всей серии "Самураев", нежели сиквелом или ответвлением. Поэтому приписывание игре порядкового номера "6" - ошибочно. Тем не менее, Tenka выгодно отличается от недавней Samurai Shodown V, как внешним видом, так и набором фишек.

Возможно, поклонников и просто любителей двухмерных файтингов Tenkaichi Kenkyakuden не очень заинтересует, а вот для фанатов Samurai Shodown она непременно станет must have тайтлом. Готовьте катаны и допивайте сакэ, уважаемые коллеги-самураи. Нас с вами ожидает новая встреча на поле брани. ©


Картинка заметно красивее, чем в Samurai Shodown V

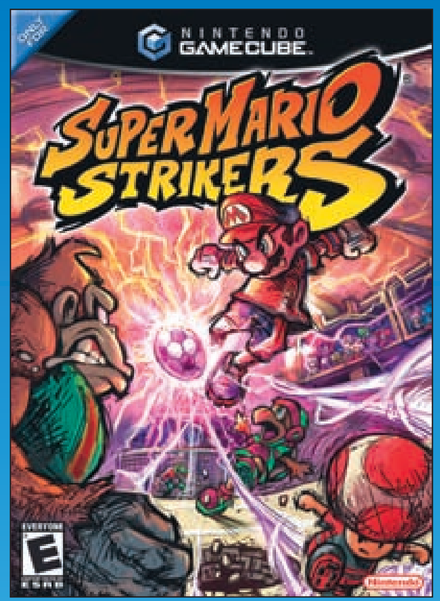

Размер оружия не имеет значения


Я горничных не вызывала!

АВТОР



SeaRaptor



Жанр	Arcade/Sport
Издатель	Nintendo
Разработчик	Next Level Games
Платформа	GameCube
Сайт	www.supermariostrikers.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Управление	8	x 0,20
Ценность для жанра	4	x 0,10

6.6

МАРИО ЗАБОЛЕЛ ФУТБОЛОМ

Мяч круглый, игра длится 90 минут - это факты, все остальное - только теория.
К/ф "Беги, Лола, беги"

Кажется, что Nintendo не хочет оставить в стороне ни один вид спорта без участия веселого итальянского толстяка Марио. В позапрошлом номере "Консоли" мы говорили о Mario Superstar Baseball - довольно качественной вариации бейсбола с Марио в главной роли. Но вот пришло время и футбола. Чего ожидать в будущем? Марио гандбол?

Футбольные правила в игре упрощены до максимума. Никаких судей, горчичников или удалений. Ауты, поскольку контуры поля обволакивают невидимые стены, также отсутствуют. В каждой команде всего пять игроков: капитан команды, три нападающих (они же и защитники) и вратарь. Капитан выбирается перед матчем отдельно, весь остальной состав команды для игроков одинаков. Марио, Йоши, Пич и другие научились гонять черно-белый мяч и готовы попробовать свои силы на зеленом поле. Кто-то быстрее бегает, кто-то сильнее бьет - в общем, имеется стандартное разнообразие характеристик персонажей для серии Mario Sport. Помимо привычных приемов: отпасовать, перехватить мяч, обвести игрока, есть возможность использовать пробивной удар по воротам. С помощью нехитрого зажатия кнопки удара можно зарядить огненный мяч в ворота вместе с вратарем. Этот суперудар у всех капитанов немного различается. Система Star Challenge, когда следовало копить звезды и за счет них использовать оригинальные возможности персонажей, в Mario Strikers исчезла. На смену ей пришло простое накопление спецприемов (до трех штук в одни руки) за счет активности игрока на поле, а именно - за удары по воротам соперника. Чем чаще вы будете пробивать по воротам, тем быстрее получите дополнительные возможности. Футбольное поле будет буквально засыпано всяческими бомбочками, "черепашками" и банановой кожурой. При одиночной игре во время участия в чемпионатах ведется подробная статистика ваших действий на поле. После накопления, например, определенного количества забитых мячей в специальном меню может открыться какой-нибудь бонус. Традиционного набора мини-игр в Mario Strikers нет, а жаль.

Благодаря определенному разнообразию приемов, тактическая составляющая в игре все же присутствует. И даже без наличия схемы расстановки игроков можно найти несколько интересных комбинаций для хитрых действий. И все же, большая часть игрового времени сводится к беспрерывному применению силовых приемов и ударам по воротам. В SMS могут принимать участие от одного до четырех игроков, но поле очень маленькое, персонажи бегают быстро, поэтому из футбольного матча зачастую получается драка.

В играх серии Mario Sport графика всегда выглядела на уровне. Mario Strikers - не исключение. Все смотрится очень ярко и красочно (особенно здорово проработан дизайн стадионов). Жаль только, что нельзя менять положение камеры во время матча.

В итоге игроки получили заводной, веселый, не в меру аркадный футбол, в который неплохо поиграть в компании друзей. Но в этот раз с упрощением реальных спортивных правил явно переборщили, и многим поклонникам "ноги+мяча" игра не подойдет. В том случае, если вам реальный или реалистичный футбол до лампочки, а Марио и компания симпатичны, вы сможете получить свою долю удовольствия, но ненадолго. Игра вышла неплохой, но пригодной далеко не для всех обладателей GameCube и, пожалуй, может стать хорошим подарком лишь для совсем юных геймеров. ©

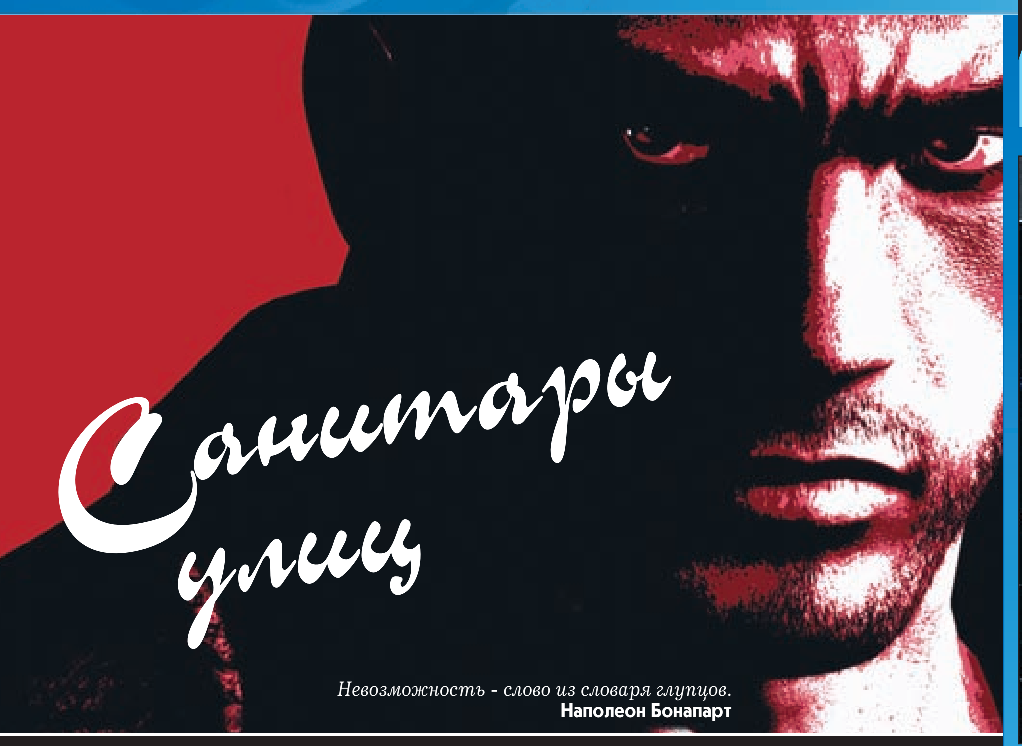


Весело и больно



Вратарь только что взорвался

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ



Санитары улиц

Невозможность - слово из словаря глупцов.
Наполеон Бонапарт

Самураи из Namco знают толк в искусстве единоборств. Миллионы игроков по всему миру с удовольствием пускают в ход мечи, топоры, катаны и прочие инструменты победы в великолепном Soulcalibur III. В это время почитатели Tekken'a оттачивают мастерство и готовятся к выходу Tekken 5: Dark Resurrection. Не желая почивать на лаврах, Namco обращает свой взор на братский файтингу жанр Beat'em Up. Их новая игра Urban Reign мощным ударом отправляет в нокаут всяких The Warriors и Beatdown'ов, становясь абсолютным чемпионом на неопределенный срок.

Игроку отводится роль Брэда Хоука, парня с темным прошлым и превосходными боевыми навыками. На хлеб с маслом Брэд зарабатывает довольно необычным способом. Если у вас достаточно средств, то он сможет уладить ваши проблемы, гм, при помощи кулаков. И в городке Green Harbor нашлись люди, которым необходимы услуги профессионального костолома по найму. Симпатичная китаяночка Шан Йинь Ли, лидер одной из городских банд и по совместительству единственная представительница прекрасного пола в Urban Reign, нанимает Брэда на работу. Ему нужно разобраться в кознях других группировок и потолковать по-мужски почти со всеми отбросами общества в Green Harbor'e. В итоге всем бандам предстоит на своей шкуре ощутить, что "семья" Ли самая крутая на свете. Этим и займется Хоук. Что ж, профессия уличного вышибалы и опасна, и трудна.

Если в свое время вы прогуливали уроки, играя в Bare Knuckle или Final Fight, то будете немного удивлены, познакомившись с Urban Reign. Namco рушит каноны жанра, поскольку игроку не придется бродить по городу. Сюжетный режим предусматривает сто миссий, которые выполняются на определенных территориях (как правило, не очень больших), где присутствуют один или несколько врагов. Победа над противниками автоматически означает выполнение задания. Никаких привычных прогулок слева направо нет. Такой подход к геймплею, возможно, понравится далеко не всем ценителям жанра. Ведь не только в классике, но и в недавних релизах у нас была возможность побродить по ночным улицам. Отсутствие даже иллюзии свободы никак не компенсируют и дополнительные режимы, открывающиеся после прохождения. По своей сути они являются тем же самым, что и Story Mode.



Жанр	Beat'em Up
Издатель	Namco
Разработчик	Namco
Платформа	PlayStation 2
Сайт	http://urbanreign.namco.com

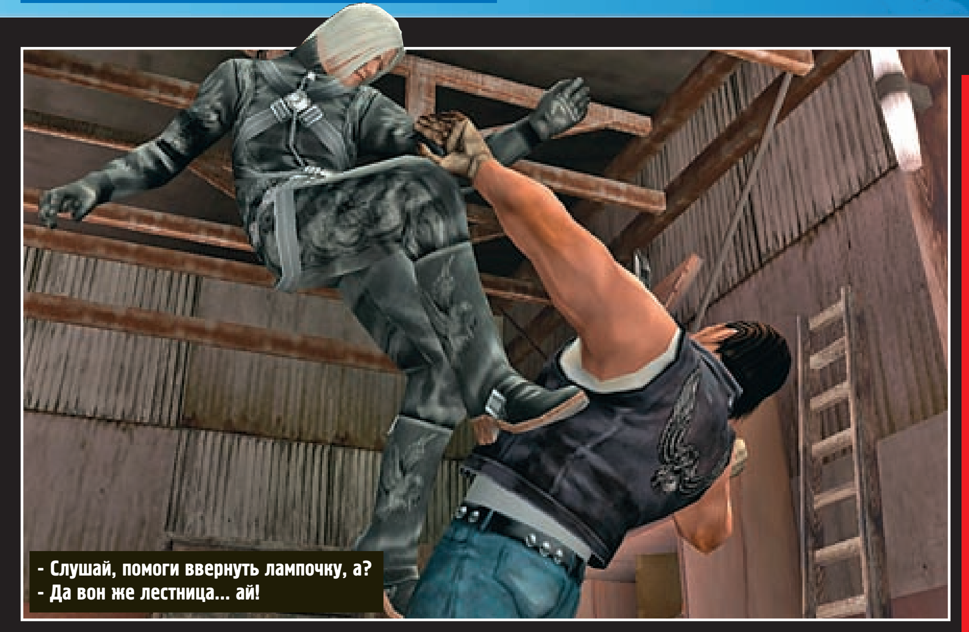
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Дизайн	8	x 0,20
Ценность для жанра	9	x 0,10

8.5



Бейте, гады, все равно не скажу, где ящик пива спрятал!



- Слушай, помоги ввернуть лампочку, а?
- Да вон же лестница... ай!

Здесь вам не театр

Следуя модной тенденции, разработчики включили в игру ролевые элементы. После каждой миссии Брэду Хоуку причитается несколько очков, которые можно потратить на повышение тех или иных показателей вроде силы удара, выносливости и т.д. Помимо этого, наш герой регулярно разучивает новые удары и приемы.

Но не следует уповать на обилие специальных атак и прокачанные до предела характеристики. Они не очень-то помогут прохождению, если геймпад окажется в неумелых руках. Urban Reign беспощаден по отношению к игроку. Если вас послали лицом в асфальт и вы пытаетесь придти в себя, то не рассчитывайте, что враги проявят благородство и станут ждать, пока вы подниметесь. Напротив, они усердно начнут бить вас ногами или сделают пару болезненных заломов или бросков. Выкрутиться (иногда в буквальном смысле этого слова) из таких критических ситуаций помогут ряд спецприемов или вовремя нажатая кнопка уклонения. Но и это может не сработать, если у вас иссякла шкала энергии ударов.

Усложнит и без того тяжелую жизнь игрока тактика, применяемая искусственным интеллектом. Если в кампании вражин затесался очень сильный боец, то именно он будет возглавлять атаки на Брэда. Остальные же выждут подходящий момент и, не раздумывая, помогут лидеру стремительно обнулить лайфбар героя. Весь этот кошмар творится уже на нормальном уровне сложности. А что происходит на харде - даже страшно представить.

В качестве оружия служат разнообразные ножи, бутылки, обрезки труб и прочие подножные инструменты. Первые места в списке арсенала заправского членовредителя занимают катаны и сабли.

Ки-и-и-и-и-я!!!

Сотрудникам Namco, отвечавшим за разработку боевой системы в игре, нужно поставить памятник или хотя бы обеспечить бесплатными суси на год вперед. Столь выверенной, четкой, удобной и разнообразной боевки в Beat'em Up'ах не было уже очень давно.

Тела всех персонажей условно поделены на три зоны: голову, торс и ноги. При успешном проведении удара в одну из них могут возникать соответствующие эффекты. Регулярные подсечки наградят врага хромотой. Если же долго бить по корпусу, то он вскоре расстанется со своим оружием.

При желании игрок продемонстрирует и акробатическое мастерство. Пробежав по стене, подобно знаменитому персидскому принцу, Брэд может соскочить с нее на зазевавшихся недругов. Или просто прогуляться по их головам с уроном для здоровья.

В тех миссиях, где удается драться плечом к плечу с напарником, Брэд способен продемонстрировать преимущества совместного труда. В Urban Reign присутствует солидное количество бросков и захватов, выполняемых при участии дружественных бойцов.

Вникнув в игровой процесс, начинаешь понимать, что сражаться придется именно с противниками, а не с плохим управлением. Кнопки удара, броска, уклонения и т.д. распределены весьма удобно. Благодаря этому очень просто увернуться от удара, провести серию комб, сделать бросок и приправить все это специальным приемом.

Осторожно, хардкор!

Графика в игре достойна похвалы не меньшей, чем боевая система. Качественно проработанные локации с разрушаемыми объектами, классная анимация героев, сочные спецэффекты. Namco выжала из старушки "Сони" максимум, и в итоге Urban Reign смотрится хорошо и на современном уровне.

Игровая музыка разнообразна и заметно усиливает впечатления от мордобоя, разворачивающегося на экране.

Если к технической стороне проекта претензий нет, то его наполнение вызывает справедливые нарекания. Выбрать героя нам не дадут, пока мы не пройдем Story Mode. Да и остальные режимы напоминают лишь вариации на тему сюжетной компании. Противников в игре много, но все равно их недостаточно для сотни уровней: со всеми приходится драться по несколько раз.

Но главным минусом и достоинством одновременно является сложность игры. Новичков может отпугнуть достающиеся немалыми усилиями победы. Впрочем, после того, как они вникнут в тонкости и разберутся, что к чему, дела у них должны пойти на лад. Но двухчасовые попытки одолеть очередного громилу - это, надо заметить, занятие не для слабонервных. Что касается хардкорщиков, то им брошен вызов. Уровень сложности Hard позволит распознать мастеров.

©

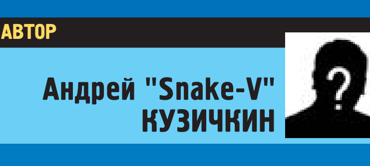
ЗВАННЫЕ ГОСТИ

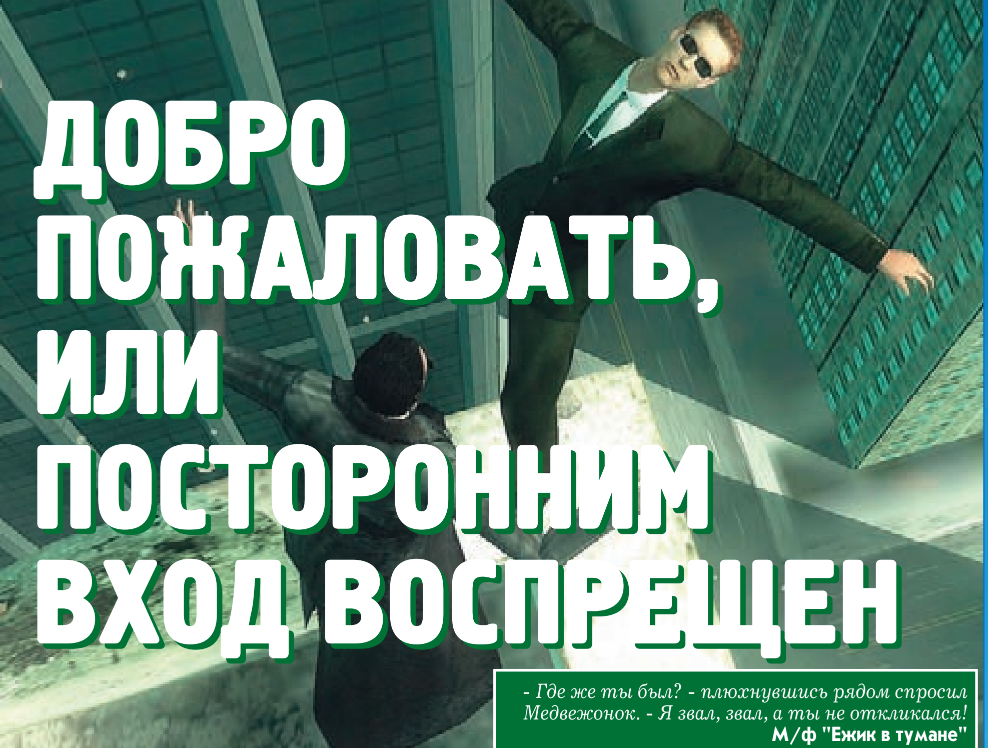


В Urban Reign фанатов Tekken'a ждет приятный сюрприз. Точнее, целых два. Разработчики поместили в игру двух персонажей из знаменитой серии. Встречайте: Пол Феникс и Маршал Лоу. Бойцовские таланты теккеновской парочки никуда не делись, и они с легкостью делают из оппонентов отбивные. Чтобы заполучить их в качестве играбельных героев, необходимо сначала полностью пройти Story Mode. Но этого еще не достаточно для встречи со знаменитостями. Маршал Лоу становится доступен после успешного прохождения хотя бы одной миссии в Free Mode. А блондин Феникс открывается только после победы в Challenge Mode. Если вы осилили сюжетный режим, то открытие этих бойцов не станет для вас проблемой.

The Matrix: Path of Neo

АВТОР
Андрей "Snake-V" Кузичкин





ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ, ИЛИ ПОСТОРОННИМ ВХОД ВОСПРЕЩЕН

- Где же ты был? - плюхнувшись рядом спросил Медвежонок. - Я звал, звал, а ты не откликался!
М/ф "Ежик в тумане"



Жанр	Action
Издатель	Atari
Разработчик	Shiny Entertainment
Платформа	PlayStation 2, Xbox
Сайт	www.atari.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Сюжетная линия	7	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

7.4

Судьба видеоигр по кинолицензии обычно складывается вполне удачно. Даже несмотря на то, что подавляющее большинство этих "шедевров" привычно относится к разряду дешевых поделок. Армия фанатов очередного модного блокбастера готова смести с прилавков магазинов любую гадость, лишь бы на коробке красовалось знакомое название.

Все, что требуется от разработчиков - успеть выпустить проект до того, как улягутся страсти по фильму. Но если время упущено, публика становится более разборчивой, и требования к игре предъявляет намного более строгие.

Расслабься...
Еще никто не прыгнул с первого раза

Пару лет назад, когда трилогия братьев Вачовски еще почивала на пике популярности, посредственный во всех отношениях боевичок Enter the Matrix от Shiny Entertainment разошелся внушительным тиражом исключительно благодаря тому, что при всех немногочисленных достоинствах позволял приобщиться к касте Избранных. Геймеры получили заманчивую возможность окунуться в "Матрицу". Правда, в роли не самых харизматичных ее персонажей.

Время шло, а Enter the Matrix так и оставался единственной видеоигрой, основанной на вселенной фильма. И вот, когда спал былой ажиотаж, появился "последователь". The Matrix: Path of Neo - проект все того же Дэвида Пэрри и Ко из Shiny Entertainment, ответственной за корявый Enter the Matrix.


Я не расист! Честно, честно

СЭКОНОМИЛИ



"Собственным" голосом в игре разговаривает только Морфеус. Лоуренс Фишборн - единственный из актеров переднего плана, кто согласился принять участие в озвучке Path of Neo. Голоса остальных знаковых персонажей, хотя и подобраны довольно неплохо, но заметно отличаются от оригиналов, которые можно слышать в видеороликах. Еще огорчает саундтрек. Ему мало что перепало от фильмов. Даже в Enter the Matrix музыка был примечательнее.

The Matrix: Path of Neo



ОДНОГО ПОЛЯ ЯГОДЫ

То, что Нео вытворяет с врагами, под силу немногим героям видеоигр. Разве, что Нина Вильямс из Death by Degrees (Namco) по крутости может сравниться с Избранным. Несмотря на разный подход к реализации управления, обе игры располагают схожими боевыми системами. Героям предоставлен самый широкий арсенал вооружения, начиная от нунчак и самурайских катан и заканчивая разнокалиберными стволами. В жарких стычках с превосходящими силами противника персонажи не просто демонстрируют приемы кунг-фу или навыки владения холодным и огнестрельным оружием, но объединяют их в такие невообразимые комбинации, что просто дух захватывает. При подобной многоплановости в методах избиения вражеских молодчиков говорить об однообразии и монотонности геймплея просто язык не поворачивается. К тому же по мере прохождения открывается доступ к новым, еще более невероятным умениям. Ах да, чуть не забыл - мистер Андерсон, как и госпожа Вильямс, имеет склонность частенько менять наряды.

Человек, за спиной которого стоят такие именитые проекты, как Earthworm Jim и MDK, не захотел мириться с пятном на своей репутации и постарался исправить досадное недоразумение.

Path of Neo превосходит предшественника во всем. Новая игра красивее, интереснее, а главное - она предлагает вжиться в роль самого Нео. Проект лично опекала звездная парочка Энди и Ларри Вачовски, а посему канва приключений мистера Андерсона максимально тщательно воспроизводит историю, рассказанную в фильмах. При этом старательно заполняются сюжетные дыры, когда какие-то действия героя оставались за кадром. К примеру, игроку суждено на собственном опыте убедиться, каких усилий стоило Нео выбраться из особняка Меровингена (второй фильм). Сюжет оставляет и некоторую свободу выбора. Желаете узнать, чем мог закончиться побег из офиса (в начале первого фильма), окажись у героя нервишки покрепче? Будьте любезны вылезти в форточку и пройтись по карнизам, не загремев при этом вниз, вслед за телефоном. В то же время сценаристы не стали перегружать геймеров "философией" оригинальных картин. В игре полно стебных и просто забавных моментов, которые здорово разряжают атмосферу боевика.

Первые тренировочные уровни получились слишком затянутыми. То, что в память Нео вшивается за считанные секунды, игрока вынуждают долгое время осваивать, заставляя выполнять скучные однообразные задания. Но как только нудные тренировочные программы останутся позади, до самого финала игра будет только наращивать обороты.

Разработчики сделали ставку на предельную динамику и зрелищность происходящего. Толпы агентов Матрицы не дают передохнуть Нео ни на минуту. Но герою покой и не нужен. Он без устали колошматит всех, кто попадется под руку с грацией, достойной Избранного. Надо сказать, что стиль кинотрилогии передан блестяще. Как и в фильме, Нео ударом кулака или телом противника крушит бетонные стены, взмахом руки останавливает пули и летает, как заправский Супермен. Особо эффектные моменты смакуются камерой в замедленном режиме. Сложность игры каждый может подобрать под себя, пройдя в самом начале тест на живучесть в знаменитом зале с колоннами и лифтом.



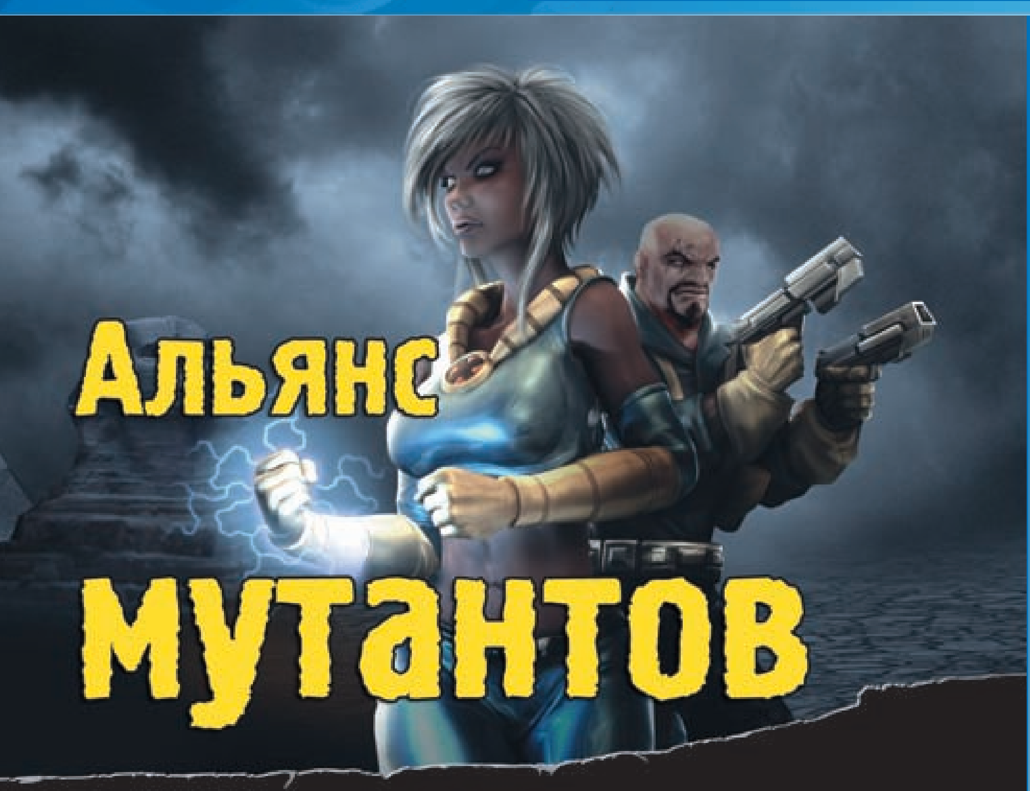
Хороша ложка к обеду

Несмотря на значительный прогресс новой "Матрицы" по сравнению с предыдущим творением Shiny Entertainment, в наличии полный багаж недочетов, характерных именно для проходных проектов "по мотивам". Графика совершенно не отвечает современным стандартам. Угловатые модели и размазанные по ним текстуры выглядят просто страшно при ближайшем рассмотрении. Дерганая анимация вкупе с дурной работой камеры мешают насладиться геймплеем в полном объеме. Не мудрено: движок-то достался в наследство от предшественника, хотя и был серьезно доработан. Стоит заметить, что версия для Xbox визуально лишь ненамного привлекательнее той, что доступна владельцам PS2. Между тем, именно с Path of Neo компания Atari, переживающая сейчас не лучшие времена, связывает самые оптимистические надежды.

Как говорится, всему свое время. То, что геймеры страстно желали пару лет назад сегодня вполне может оказаться невостребованным. Конечно, преданным фанатам никакие огрехи не помешают насладиться долгожданным возвращением в "Матрицу", а вот все остальные вряд ли высоко оценят новый экшн с участием старого супергероя. ©

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

АВТОР
Сергей "ScaR" ПАРАМОНОВ





Жанр	Action/RPG
Издатель	Activision
Разработчик	Raven Software
Платформа	PS2, Xbox, GC
Сайт	www.xmenlegends2.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Дизайн	9	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

7.6

И сошлись мутанты в смертельной схватке Добра со Злом.
Но победить вселенское зло, можно только объединив силы злых и добрых.
Вступление к X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Наконец-то на улице поклонников комиксов Marvel настал праздник. За последнее время по лицензиям Marvel Comics вышла уйма игр с участием супергероев на любой вкус и цвет. Тут и Ultimate Spider-Man от родоначальника трехмерного "Спайди" компании Treyach, и The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, созданный в недрах Radical Entertainment, и файтинг Marvel Nemesis от вездесущей Electronic Arts.

Все эти игры получили самые хвалебные отзывы в игровой прессе. Сейчас же мы остановимся на еще одной комиксовой игрушке - X-Men Legends II: Rise of Apocalypse и постараемся разобраться что же нового предложили разработчики из Raven Software.

Сюжет сиквела радикально отличается от сюжета оригинала. В первую очередь изменения коснулись состава мутантов. Отныне подопечные Профессора X тесно сотрудничают с приспешниками Магнето. Эдакий альянс мутантов образовался для уничтожения возрожденного Апокалипсиса. Именно он, в конце концов, стал заклятым врагом и тех, и других. Способности Апокалипсиса более чем внушительные, а если быть точным, то этот негодяй умеет менять свой размер и становиться настоящим гигантом.

Для тех, кто не баловался с первой частью, напомним, что жанр игры можно расценивать, как Action/RPG. Берем известную Diablo, после чего всех монстров, героев и локации выдираем прямиком из комик-


Хороший мордобой любят все мутанты и плохие, и добрые

Хорошая киса, хорошая. Фас на супостата!




Мы за мультиплеер!

В главном меню появилось любопытная опция Play Online, означающая возможность игры по Сети посредством службы Sony Play Online. Так что, если вы - счастливый обладатель комплекта онлайн-сервиса от Sony, то знайте, что с живыми оппонентами играть еще интереснее. К тому же управлять героями можно вдвоем или даже вчетвером, по одному мутанту на каждый джойстик.


Человека-паука теперь человеком-то и назвать язык не поворачивается


А патроны-то холостые!

са и ставим их на место паладинов, магов и прочей нечисти от Blizzard, получая в процессе X-Men Legends. Еще добавляем технологию создания мультяшной графики cell shading, красивые трехмерные локации, заправляем все лихим экшном и наворачиваем арсенал героев множеством комбо-связок и специальных ударов. Коктейль с названием X-Men Legends готов к употреблению. Первую часть игры публика приняла более чем хорошо. В случае с сиквелом разработчики основательно этот коктейль взболтали.

Игра начинается с освобождения профессора Ксавье (он же Профессор X) из секретной лаборатории Апокалипсиса. Свора мутантов во главе с Магнето прорывается сквозь железные двери, бетонные стены и тому подобные препятствия. Добравшись до вожделенной цели и выручив профессора, им нужно выбраться из стана врага. Тут то мы и подхватываем управление.

Не знакомым с первой частью игрокам будет достаточно сложно разобраться с системой управления сразу четырьмя героями, но основы мы непременно объясним. Итак, управлять можно лишь одним персонажем, остальными двумя или тремя, в зависимости от ситуации, будет манипулировать искусственный интеллект, но переключиться на другого персонажа можно нажатием на крестовину джойстика. После убийства врагов мутантам начисляются очки опыта, которые в дальнейшем следует потратить на броню, оружие и новые удары. С каждым очередным уровнем автоматически прибавляется жизненная энергия.

Всего в игре доступно шестнадцать разнообразных героев серии X-Men, плюс три секретных. Все они открываются по мере прохождения абсолютно линейной сюжетной линии. Пребывая в школе профессора Ксавье, вы встретитесь с множеством знакомых, как по комиксам, так и по фильму лиц. С ними разрешается завести беседу, получить ценные советы, а также выпросить новое оружие и предметы, которые можно использовать во время схваток.

Подводя итоговую черту, хочется отметить, что сериал X-Men получил достойное воплощение, задвинувшее все дешевые и глупые поделки на задний план. Мы же всем без исключения (но в первую очередь тем, кто знаком с творчеством Marvel Comics) советуем поиграть, как в первую, так и во вторую часть Legends и надеемся, что в будущем эта серия разрастется до трилогии. ©



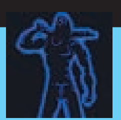
Бонусы

Естественно, игра по комиксам была бы неполной без специальной галереи. В ней выложено много арта, видеороликов, обложек комиксов, рекламы новых игр от Activision и прочих интереснейших вещей. По мере прохождения будут открываться все новые и новые бонусы.



Batman Begins

АВТОР



Neon Knight



ПЕРВЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД



Жанр	Stealth Action
Издатель	EA Games
Разработчик	Vicarious Visions
Платформа	GBA



Сайт	www.eagames.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0,40
Графика	5	x 0,20
Звук и музыка	5	x 0,10
Управление	8	x 0,20
Ценность для жанра	5	x 0,10

6.0

Казалось бы, последний гвоздь в гроб несчастного Бэтмена давно вколочен. После недоблокбастера Batman and Robin трудно было предположить, что мрачный супергерой когда-нибудь вновь появится на широких экранах. И все же он вернулся. Более того, вернулся с таким блеском и громом хлопушек, что замолчать были вынуждены даже самые лютые его ненавистники. По старой традиции за фильмом немедленно потянулся шлейф сопутствующих видеоигр "по мотивам".

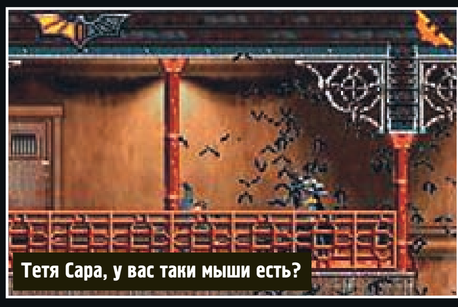
Не секрет, что среди всех игр с участием Бэтмена на одну более-менее приличную приходится пять откровенно плохих. Данная тенденция всегда вызывала искреннее недоумение. Ведь на руках у создателей имеются самобытная вселенная, интересный главный герой и потрясающая сюжетная база. Чего еще надо для счастья? Светлая голова и умелые руки, ничего более. На деле геймерам доставалась одна халтура за другой. И вот на дворе лето 2005-го. Весь мир восхищается похождениями восставшего из пепла супергероя, игроманы в глубине души лелеют робкую надежду, что вот уж сейчас-то и их не прокатят. Таки прокатили. С ветерком.

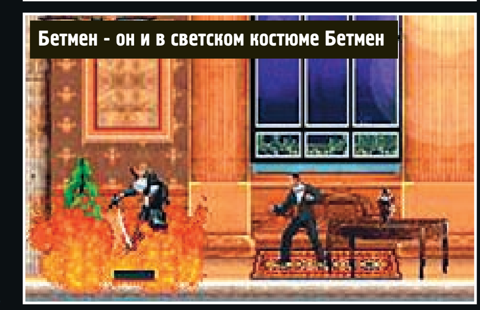
Люди в очередной раз получили вовсе не то, на что надеялись. Причем версий для "старших" игровых систем данное утверждение касается даже в большей степени, нежели рассматриваемого нами варианта для GBA. Что произвело самое сильное впечатление в фильме? Атмосфера. Мрачная и захватывающая. Плюс настоящий зубодробильный экшн в духе голливудских традиций. В игровом переложении не осталось ни того, ни другого. Вообще, двумерный stealth-action по определению выглядит неуклюже. Ладно бы еще речь шла об изометрии, но где и как можно изображать шпиона при обычном виде сбоку? Прятаться от врагов удается только на потолке да на заднем плане - а-ля Teenage Mutant Ninja Turtles 2. Выглядит в итоге абсолютно неестественно. Да и не особо это нужно в процессе прохождения. Единственные враги, от которых действительно необходимо прятаться - полицейские, при встрече с которыми лицом к лицу играющий отправляется в начало уровня.

Что в очередной раз помешало создать динамичный и увлекательный боевик - ей богу, непонятно. Все возможности героя в ближнем бою - обычный удар (плавно переходящий в одну и ту же "комбу" при частом нажатии кнопки), подсечка и апперкот. Кроме того, есть несколько дополнительных приемов, большая часть которых лишь оглушает противника (ущерб здоровью супостатов может нанести только стайка ручных летучих мышей). Скудновато. Пустоты игрового процесса традиционно заполняют типичные для платформеров задачки с выполнением различных по степени тяжести акробатических этюдов, начиная от обычных прыжков и заканчивая путешествием по раскачивающимся над огненной бездной светильникам. На наше счастье все это не усугубляется управлением: и раскладка кнопок, и четкость исполнения персонажем команд особых нареканий не вызывают.

Признаться, мы ждали большего. По крайней мере, фильм-первоисточник давал повод для подобных ожиданий. В итоге… Нет, провалом это назвать нельзя. Средненький боевичок с весьма посредственной графикой и несколько однообразным звуковым рядом, без претензий на успех вселенского масштаба.


Самые свежие газетные новости: молодой человек, вам сейчас будут бить морду!


Тетя Сара, у вас таки мыши есть?


Бетмен - он и в светском костюме Бетмен



Sigma Star Saga



АВТОР

Neon Knight



Жанр	Adventure/Scrolling-Shooter
Издатель	Namco
Разработчик	WayForward Technologies
Платформа	GBA





Сайт	sigmastarsaga.namco.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Управление	9	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

8.4



ЗВЕЗДНАЯ ПЫЛЬ НА САПОГАХ

Проекты, задуманные как симбиоз лучших черт тех или иных жанров, на деле нередко оказываются малоиграбельными и, что самое печальное, неконкурентоспособными. Как следствие - разработчики все реже и реже отваживаются на смелые эксперименты, предпочитая избитые, но проверенные временем методы выколачивания денег из доверчивой публики. На этом фоне студия WayForward Technologies выглядит как одинокое дерево в чистом поле.

Последняя на данный момент работа самобытного калифорнийского коллектива - рассматриваемая нами Sigma Star Saga - умудряется каким-то чудесным образом сочетать в себе изометрическую "бродилку" и классический скроллинговый шутер. И это вовсе не тот случай, когда на одном уровне мы просто ходим, а на другом летаем. Благодаря сюжету и ролевым элементам обе части геймплея спаяны в единое целое.

Предыстория не блещет изысканностью и утонченностью, но вполне увлекательна. Идет война. Земляне из последних сил сражаются с инопланетной расой Krill. Когда силы уже на исходе, командование земных войск решает отправить в тыл врага своего лучшего звездолетчика, Яна Реккера, с целью раздобыть как можно больше информации об этой странной расе и изучить уязвимые места ее представителей. Чтобы осуществить задуманное, Яну приходится стать одним из тех, против кого он воевал.

Бродя по локациям, мы не только решаем сюжетные квесты, но и коллекционируем экипировку - так называемую gun data, на деле представляющую собой элементы, из которых собирается оружие для "летательного" режима. Система устроена просто: существует три класса элементов, каждый из которых отвечает за определенную характеристику вооружения. Сочетание трех выбранных игроком частей дает основное оружие, обладающее уникальными характеристиками. Простор для любителей кастомизации открывается поистине не огромный. Сами полеты, по сути, заменяют стандартные для любой RPG рядовые битвы: они происходят прямо в ходе очередного сюжетного эпизода. Для пущего сходства управляемые нами космические кораблики могут накапливать опыт и уровни.

Визуальное оформление целиком и полностью соответствует качеству, которое мы привыкли получать от разработчиков WayForward. Грамотный дизайн локаций вкупе с бесподобной проработкой персонажей (выполненных в ненавязчиво анимешном стиле) доставят игрокам подлинное удовольствие. Кроме того, нельзя не отметить работу композитора: звуковой ряд безупречно ложится в общую концепцию, а мелодии при всей простоте и незатейливости идеально дополняют картину.

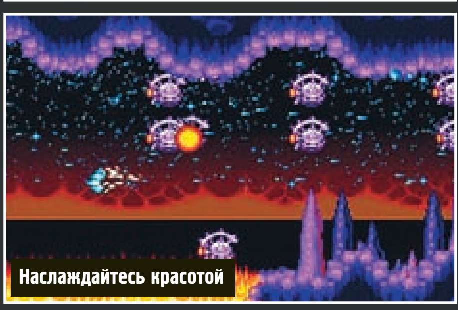
Что и говорить, перед нами настоящий хит. Вопроса "играть или не играть" применительно к Sigma Star Saga просто не существует - посмотреть на этот великолепный образец игрового зодчества обязан каждый уважающий себя обладатель GBA. ©



Глазастый ящик - это вовсе не монстр. Это та самая gun data



Колокольчик серебристый, что плюешься всякой дрянью?!



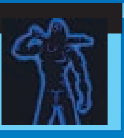
Наслаждайтесь красотой



The Sims 2

ПОДКИДЫШ

АВТОР
Neon Knight





Жанр	Adventure/Lifesim
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Maxis
Платформа	GBA
Сайт	thesims2.ea.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40
Графика	6 x 0,20
Звук и музыка	6 x 0,10
Управление	8 x 0,20
Ценность для жанра	7 x 0,10

6.9

Более 20 млн. проданных копий - таков итог похождений по прилавкам магазинов первой части The Sims и ее многочисленных адд-онов. Феноменальный успех детища Уилла Райта до сих пор не имеет какого-либо рационального объяснения.

Наркотически притягательная помесь "Тамагочи", реалити шоу типа "Дом 2" и наиболее интересных идей различных "богосимуляторов" имени Питера Молинье вовсе не думает сбавлять обороты. Помимо дополнений разработчики не позабыли состряпать и пару эксклюзивных версий The Sims для консолей. Чуть больше года назад игровой мир потряс выход PC-версии The Sims 2. Проекты с таким же названием появились на приставках (в том числе GBA) несколько позже - в октябре 2005-го.

Трудно было ожидать, что на постепенно сдающей позиции Game Boy Advance игра явится в том же блестяще-притягивающем виде, что и на прочих системах. Этого и не произошло: под раскрученным тайтлом "Симов" на обозначенной платформе вышло нечто, имеющее весьма отдаленное отношение к оригиналу. Забудьте про масштабность, к которой нас приучили предшественницы и старшие сестры GBA-версии. Перед нами всего лишь классический квест, разбавленный незначительным количеством элементов лайвсима.

Начинается игра по знакомой схеме: создаем персонажа, выбираем ему пол, цвет кожи, прическу, шмотки. На этом сходство с оригиналом заканчивается, и начинается совсем другая история. Мы узнаем, что нам отведена роль актера в реалити-шоу, что предстоит поселиться в некоем доме, но вовсе не для того, чтобы налаживать личную жизнь и строить карьеру. Каждый сезон шоу (читай - уровень) разбит на несколько эпизодов, и в каждом из них предстоит выполнить определенную цепочку заданий. В процессе игры мы все-таки начинаем замечать, откуда здесь растут ноги. Задания-заданиями, а жизнь тоже идет своим чередом. Нашему виртуальному человечку нужно и кушать, и пить, и спать, и на горшок ходить. Разумеется, на повседневные нужды необходимы деньги, средством приобретения которых служат различные мини-игры.

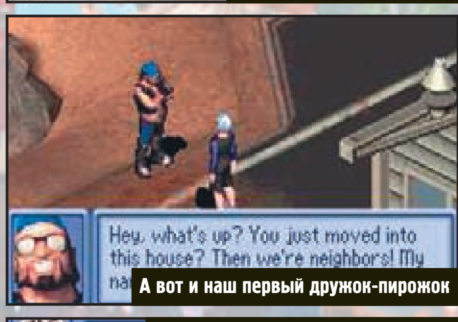
Путь к решению глобальных задач лежит через общение с окружающими, выливающееся в бесконечные диалоги. С соседями в зависимости от ситуации можно дружить, или пытаться запугивать их, а можно и проявлять знаки внимания, но лишь к существам противоположного пола. У любой из перечисленных операций есть несколько способов достижения цели (новые приобретаются при подведении итогов очередного эпизода). Вы заводите беседу и тут наконец-то понимаете, зачем нужна полоска энергии в нижней части экрана. Не удивляйтесь, но это... лайфбар. Во время разговора справа появляется известный любому поклоннику серии кристалл, который следует заполнить некой цветной субстанцией. Пополняется содержимое в том случае, если ваши действия произвели должный эффект на собеседника. Если же попытка была неудачная, то отнимается некоторое количество жизненной энергии. То же самое происходит, если остается неудовлетворенной какая-либо из насущных потребностей. Впрочем, жизненная энергия легко восстанавливается: едой, принятием душа, сном - так что бояться особо нечего. Это, конечно, далеко не все. Персонаж, помимо прочего, обладает набором различных скиллов, от уровня развития которых зависят его способности в определенной области. Так, в качестве "механика" наш герой изначально умеет чинить выходящую из строя домашнюю сантехнику, но для выполнения более серьезных операций скиллы придется прокачать.

Ну а как же весь взрывоопасный коктейль из социально-сексуальных подтекстов, сделавший из The Sims культ, поработивший миллионы разумных существ, в чьих домах стоят компьютеры? Увы, владельцам GBA прикоснуться к запретным плодам практически не дадут, о чем явным образом свидетельствует возрастной рейтинг "Teen". О каком-то сравнении с оригинальной версией в этом плане глупо даже заикаться - на весь город здесь всего один (!) магазин, торгующий всем и сразу, причем в катастрофически дефицитных количествах. Несколько скрашивает существование возможность менять одежонку и прическу после прохождения очередного этапа.

Со всей ответственностью можно сказать, что свое имя Sims 2 для GBA получила лишь ввиду необходимости привлечь внимание публики. На самом же деле игроки найдут вовсе не то, что ожидают. Другой вопрос, так ли уж это плохо? Геймплей вполне увлекательный, реиграбельность в норме, и это даже несмотря на невзрачную графику и привычно невыразительный для платформы звукоряд. Но все же с покупателями надо быть честнее, а не лепить на коробку с картриджем раскрученный тайтл только для того, чтобы вытянуть у несчастных симоманов лишнюю порцию зеленых бумажек.



Выбор пола - дело тонкое



А вот и наш первый дружок-пирожок


Strangetown - приятный во всех отношениях городишко с множеством любопытных мест

АВТОР
SeaRaptor





Жанр	Survival Horror
Издатель	Capcom
Разработчик	Capcom
Платформа	Nintendo DS
Сайт	www.capcom.com



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40
Графика	6 x 0,20
Звук и музыка	5 x 0,10
Управление	7 x 0,20
Ценность для жанра	8 x 0,10

6.7

КАРМАННОЕ ЗЛО



Если бы можно было играть в мой любимый Resident Evil по дороге домой или в институт, я бы стал гораздо счастливее. Но это невозможно...
Из записок неизвестного геймера-мечтателя. 15.09.97.

Сейчас шотган перезаряжу, только рот не закрывай



Ой! А я здесь был, лет десять назад

Resident Evil: DS - это ремейк самой первой части RE, игры которая вышла аж десять лет назад. Она, можно сказать, не сделана заново, а просто перенесена и заточена под DS. Основная особенность переиздания в том, что RE:DS почти ничем не отличается от оригинала, за исключением появления второго экрана и нового режима игры.

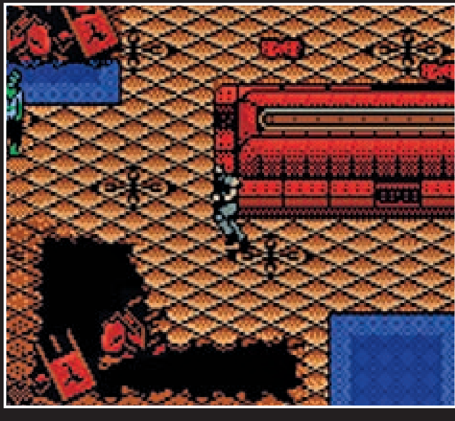
Новый режим называется Rebirth mode и в нем на полную используются возможности чувствительного дисплея. Оригинальные находки интерфейса нашли применение в добавленных пазлах, а так же в специальных экшн-сценах, когда игра переключается на вид от первого лица и оружие нужно использовать с помощью стилуса. Причем для ударов ножом необходимо водить стилусом по врагам, а для стрельбы слегка касаться их голов (или других частей тела, которые хочется отстрелить). Нельзя сказать, что использование стилуса привнесло значительное разнообразие, но, безусловно, сделало игру более динамичной.

На экранчиках DS графика времен PS one и Saturn хоть и не дотягивает до уровня современных портативных хитов, но смотрится неплохо. А вот звук ни к черту. Не мешало бы записать новый. Как в 96 году стонал зомби, так он стонет и сейчас. Тогда это было, без преувеличений, страшно, сегодня - смешно.

Также в RE:DS были оставлены почти все оригинальные заставки, включая те кровавые моменты, которые были вырезаны из PAL-версии в 1996 году. Второй, верхний экран нинтендовской портативки отдан под карту, и теперь не нужно каждый раз вызывать ее, чтобы вспомнить в какой части особняка бродишь. Патронов стало больше, но и количество зомби возросло, и ведут себя монстры проворней. Также добавилась возможность сетевой игры. Теперь можно сыграть в команде или друг против друга, соединив до четырех консолей через беспроводную связь Wi-Fi.

Resident Evil (часть первая) - великая игра, она является ярким эпизодом в истории видеоигр и гордостью японского игростроения, но трудно поверить, что новые игроки захотят познакомиться с серией посредством DS. Интерес для фанатов тоже кажется сомнительным. Стоит ли в сотый раз проходить любимую игру, только из-за того, что она появилась на новой платформе, хоть и на портативной, хоть и с некоторыми нововведениями? Пусть на этот вопрос каждый ответит себе сам.

ВЕЧНО МОЛОДОЙ СТАРИК "РЕЗИДЕНТ"



Полноценный ремейк первой части RE вышел эксклюзивно для GameCube в 2002 году, игра получилась невероятно удачной. "Новый" RE не просто помогал продавать консоль от Nintendo, он увеличил армию поклонников истории Ракун Сити, привлекая новых игроков.

К слову, RE:DS - не первая часть сериала на портативных консолях. В 2001 году для GBC вышла RE: Gaiden. Это ответвление повествовало о приключениях Барри (одного из главных героев первой части RE), на захваченном зомби океанском лайнере.



Владимир ПУГАНОВ

Metal Slug: Смешная война

- А что такое успех, скажем, в военном деле?
- Это значит, что командир поведет своих воинов в бой, заранее спланирует все маневры, саму битву в целом.
Роберт Торстон. "Путь Кланов"

Идея изображать такое невеселое дело, как война, в забавном и карикатурном стиле уже довольно стара. Подобное представление военных реалий находило свое воплощение и в кино, и в литературе. Разумеется, индустрия видеоигр тоже может предложить нашему вниманию свой взгляд на тему "смешной войны", например, Army Man, Battalion Wars или древний Cannon Fodder. И далеко не последнее место в этом списке занимает уже ставшая легендарной серия Metal Slug. Простой, но увлекательный геймплей в духе нетленной Contra, яркая и красивая двухмерная графика, неизменный юмор и отличное музыкальное сопровождение позволили каждой части Metal Slug'a прочно закрепиться в статусах хитов.

ОСТАНОВИТЕ ЭВОЛЮЦИЮ!



Неожиданное заявление SNK о начале работ над трехмерным вариантом Metal Slug повергло фанатов в шок. Metal Slug Evolution - шутер с видом от третьего лица, эксплуатирующий героев и технику оригинального Metal Slug, не вызывал у поклонников ничего, кроме желания наложить руки либо на себя, либо на разработчиков. Судьба проекта на данный момент неизвестна, но то, что его нет в списках ближайших релизов, утешает.

Несмотря на то, что суть Metal Slug предельно проста - нужно бежать вперед и попутно расстреливать и взрывать врагов и технику, игровая серия обладает любопытной сюжетной линией. В начале двадцать первого века (то есть осталось совсем немного) развернется ожесточенная борьба между двумя милитаристическими фракциями: Регулярной Армией и Повстанцами. Регулярная Армия оснащена по последнему слову техники, в ее составе лучшие солдаты всех стран мира. Повстанцы - немногочисленные, но организованные вооруженные группировки.

Казалось бы, на руках у Регулярной Армии все козыри, и положить конец террористической деятельности повстанцев не составит для нее большого труда. Но, к сожалению, верхушка Армии настолько коррумпирована, что многие доклады и рапорты, отправляющиеся к генералам на стол, попросту игнорируются. Это, в свою очередь, ведет к заметному снижению эффективности действий солдат Регулярной Армии, многочисленным ошибкам командования и утечке информации. Одна из таких ошибок стала роковой для противостоящих повстанцам солдат. Во время очередной бомбардировки самолетами Регулярной Армии случайно погибает сын одного из лучших командующих Армии Дональда Мордена. Убитый горем Морден решает перейти на сторону повстанцев, чтобы отомстить своим бывшим соратникам за их чудовищную ошибку. Таким образом Регулярная Армия приобрела могущественного врага, ставшего настоящей находкой для повстанцев.

В 2026 году, спустя год после спланированного Морденом убийства президента Соединенных Штатов, повстанцы перешли в решительное наступление по всему миру, и по вине продажного генералитета Регулярная Армия едва не оказалась полностью уничтоженной. Чтобы как-то спасти положение, спешно налаживается производство новейших танков Super Vehicle SV-001. Понятно, что технологическая новинка очень заинтересовала повстанцев. И в экстренном порядке силы Мордена провели коварную операцию по похищению боевых машин.



Metal Slug: Super Vehicle - 001

Дата выхода: 1996
Платформы: Neo-Geo, Neo-Geo CD, Sega Saturn, PlayStation

Попытку предотвратить крах Регулярной Армии предпринимают первый лейтенант Марко Росси и второй лейтенант Тарма Ровинг. Их задачей является возврат похищенных танков.

Известное выражение Shoot'em All как нельзя лучше характеризует геймплей серии Metal Slug. Игрок получал под контроль Марко (если игра велась вдвоем, то в напарники выдавали Тарму) и, вынося толпы врагов, взрывая горы вражеской техники, заливая двумерные уровни спрайтовой кровью, медленно, но верно, продвигался к финалу. По доброй аркадной традиции в конце каждого уровня поджидал босс, размерами они запросто достигали половины экрана, а уж живучие были! Не то, что наш герой, который погибал после первого же ранения. К счастью, дефицитом оружия игра не страдала. Марко всегда был рад сменить табельный пистолет на что-нибудь помощнее вроде ракетницы или дробовика. Бесхозную военную технику также не оставлял без внимания. Бывало, захватит трофейный Metal Slug и давай повстанцев гонять; шестиствольный пулемет, гаубица и 3 (три!) жизни вместо одной - это, знаете ли, невольно внушает уважение.





Порыбачить спокойно не дадут...



Честную драку Морден не то чтобы избегает, но так... недолюбливает

Конечно, первая часть серии заканчивалась полным успехом Регулярной Армии, возвратом танков и пленением генерала Мордена. Но затишье было недолгим.

Metal Slug 2

Дата выхода: 1998
Платформы: Neo-Geo, Neo-Geo CD

Во второй части игры нашим главным противником опять выступил генерал Морден. На этот раз коварный тип заключил союз с инопланетянами. А в отряд Penegrine Falcons (где служит Марко) прибыло очаровательное подкрепление: Эри и Фио. А вместе с ними, наконец-то, появилась возможность выбрать героя себе по душе.

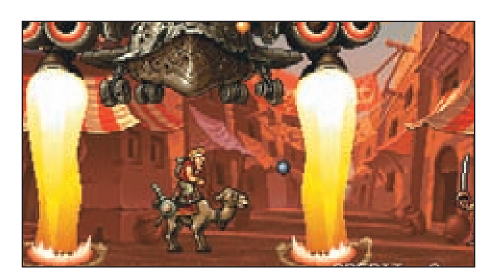
Как и положено, продолжение содержало новые бэкграунды, оружие (например, лазерное ружье и коктейли Молотова), а также новые средства передвижения, среди которых особо хочется выделить замечательного верблюда с прикрепленным к седлу пулеметом.

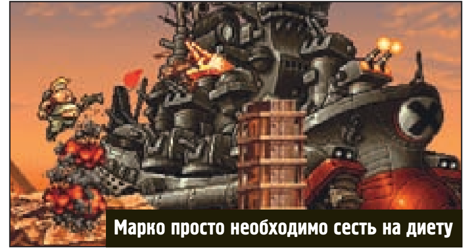
Наиболее существенным нововведением стала такая забавная возможность, как превращение персонажей в мумии. Обмотанный в бинты герой заметно терял в быстроте передвижения. К счастью, разработчики предусмотрели противоядие, возвращающее прежний облик.

Кроме того, чрезмерное увлечение сбором "съедобных" бонусов приводило к ожирению. На изрядно располневших Фио или Марко просто невозможно было смотреть без улыбки. Удивительно, но оружие героев при этом становилось мощнее.



Видел бы это Малдер...




Марко просто необходимо сесть на диету

ГОРДОСТЬ ВОЕНПРОМА


Игрушечный вариант Metal Slug

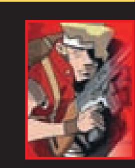
Постоянно присутствующий в серии танк, на котором герои так любят покататься, называется Super Vehicle SV-001. Это чудо военной техники обладает огромной огневой мощью и способен буквально за считанные секунды выкосить роту солдат или превратить в груду металлолома пару-тройку танков противника.

Что интересно, SV-001 дизайном очень похож на танк "Бонапарт" из старенького аниме-сериала Dominion: Tank Police. Те, кто видел этот мультфильм, наверняка найдут сходства между этими двумя машинами.


Игрушечный вариант танка из Dominion, смотрите, не перепутайте!

ГЕРОИЧЕСКИЕ ГЕРОИ

Марко Росси

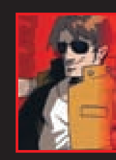


Дата рождения 13 апреля 2005 года
Место рождения Айдахо, США
Хобби Компьютерное программирование
Любимое блюдо Китайская лапша
Любимое занятие Запуск собственных программ в интернет для борьбы с другими хакерами
Что не любит Очереди в ресторанах

Марко - превосходный солдат и компьютерный гений. Впрочем, даже гениям свойственно ошибаться. Компьютерный вирус, автором которого был Марко, по роковой случайности привел к запуску ядерной ракеты. Конечно, об этом инциденте он не любит вспоминать. А еще Марко ненавидит генерала Мордена, ведь именно по его вине Марко потерял в боях столько товарищей.

Начиная свои подвиги в первой части игры, Марко был лейтенантом Penegrine Falcons. Впоследствии он добился хороших результатов в борьбе с повстанцами и уже в Metal Slug 3 был повышен до майора.

Тармикл Роуинг



Дата рождения 1 мая 2005 года
Место рождения Оккайдо, Япония
Хобби Сборка мотоциклов
Любимое блюдо Рис с бобами
Любимое занятие Поездка на мотоцикле
Что не любит Поверхностных, непреданных людей

Ближайший друг Марко и неизменный его спутник. Вместе они участвовали во многих крупных военных операциях и вскоре стали настоящими братьями по оружию. С третьей части игры Тарма удостоился звания капитана Penegrine Falcons.

Самым большим увлечением Тармы стала возня с мотоциклами, их сборка и модернизация. Страсть к байкам даже едва не заставила его покинуть отряд, чтобы посвятить всю оставшуюся жизнь мотобизнесу.



ВОТЧИНА

Консоль-долгожительница от SNK



Родным домом серии Metal Slug стала консоль Neo-Geo от компании SNK. Выпущенная в 1990 году, эта приставка сразу же стала на тот момент наиболее мощной платформой. Neo-Geo, обладавшая двумя процессорами и 15-канальным аудиочипом, буквально отправила в нокаут всех конкурентов по части технического совершенства. К примеру, главный процессор Neo-Geo на пятьдесят процентов быстрее, чем "камень" Sega Genesis.

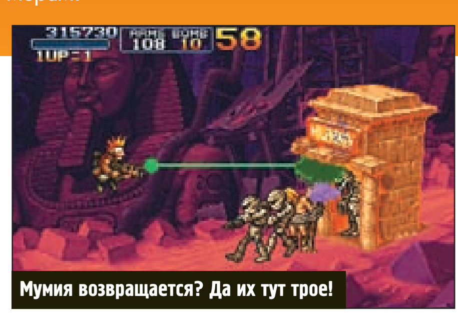
Конечно, все эти технические новшества были бы пустым звуком, если бы консоль не имела богатую игротеку. Neo-Geo обладает огромным набором замечательнейших тайтлов. Помимо Metal Slug, на приставке вышли известнейшие серии King of Fighters, Fatal Fury, Art of Fighting, Samurai Shodown и др. На многие годы Neo-Geo стала оплотом не только лучших двухмерных файтингов, но и лучших двухмерных игр вообще.

Самым большим минусом замечательной японской консоли стала цена. Около 650 долларов стоила сама приставка с двумя контроллерами, карточкой памяти и игрой. Но это еще цветочки по сравнению со стоимостью картриджей для нее - более 200 долларов каждый. Скорее всего, именно из-за такой ценовой политики SNK не удалось сделать домашний вариант Neo-Geo распространенной платформой. Поддерживаемая и по сей день (а это значит, что для нее до сих пор выходят игры), Neo-Geo стала очень дорогим удовольствием для хардкорных игроков и коллекционеров всех стран. К счастью, SNK выпускает жемчужины своей игровой коллекции для более доступных платформ, что позволяет насладиться ее превосходными играми всем, а не только самым обеспеченным геймерам.

Metal Slug X

Дата выхода: 1999
Платформы: Neo-Geo, PlayStation

В 1999 году Metal Slug 2 перестал быть эксклюзивом для консоли Neo-Geo. Расширенный вариант второй части был портирован на приставку от Sony. Помимо очередных свежепридуманных бонусов и новенького оружия, кое-какие изменения коснулись и уровней. Где-то поменяли время суток, где-то заменили



Мумия возвращается? Да их тут трое!

босса и т.д. В целом, эта все тот же Metal Slug 2, щедро приправленный многочисленными мелкими исправлениями и добавлениями.

Metal Slug 3

Дата выхода: 2000
Платформы: Neo-Geo, PlayStation 2, Xbox

После победы Регулярной Армии, казалось, уже нечего было опасаться. Отряд Penegrine Falcons получает задание подавить оставшиеся на планете очаги сопротивления. Вскоре выясняется, что пропавший генерал Морден был похищен своими бывшими инопланетными союзниками.

ФАНАТСКОЕ ТВОРЧЕСТВО

Поскольку Metal Slug пользуется немалой популярностью, неугомонные фанаты не сидят сложа руки. Тематические сайты в интернете буквально завалены всевозможными изображениями Марко сотоварищи, являющимися плодами творчества энтузиастов. Среди фэнпиков встречаются как выполненные карандашами наброски, так и впечатляющие работы, созданные посредством 3D-редакторов. Имеются даже хентайные галереи, демонстрирующие героинь сериала в весьма пикантном виде.

Разумеется, такая японская забава, как косплей, тоже не прошла мимо Metal Slug (см. фото).





На фотографиях запечатлены довольно неплохо выполненные костюмы героев игры. А вот носящие их похожи на оригиналы весьма отдаленно

Серьезными нововведениями в третьей части стали развилки на уровнях. В зависимости от того, какую дорогу выберет игрок, менялись не только бэкграунды, но набор и численность противников. Благодаря такому нововведению можно было переигрывать в Metal Slug 3 по несколько раз, выбирая разные пути для прохождения (например, на четвертом уровне насчитывается аж пять развилок).

Новая трансформация позволяла ощутить себя уже не мумией, а настоящим зомби. Вступив в ряды армии покойников, игрок мог использовать мощнейшую атаку, сметающую всех на экране. Подобный overpower компенсировался чрезвычайно медленным передвижением жмурика.



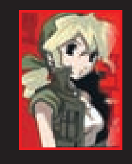
Ну чем не Galaxian?

Парк военной техники был расширен настолько, что прямо глаза разбегались. На смену верблюду пришел слон, впрочем, тоже оснащенный пулеметом. Кроме того, бороться с врагами свободного мира теперь предстояло не только на земле, но и в воздухе и под водой. К услугам игрока была техника соответствующих типов.

Неизменная армия нестриженых пленников разбавилась несколькими новыми образцами. Например, освободившие обезьянку на одном из уровней получат не только ее



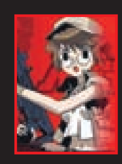
Эри Касамото



Дата рождения	6 июня 2010 года
Место рождения	Хиросима, Япония
Хобби	Плавание
Любимое блюдо	Очень крепкий ликер "Спиритас"
Любимое занятие	Бесцельные прогулки
Что не любит	Ездить в технике, которую она не умеет водить

Оставленная у дверей церкви малышкой, Эри не хотела связывать свою жизнь со служением Господу. Поэтому она решила покинуть храм и посмотреть мир. Благодаря своему характеру, Эри вскоре стала лидером уличной шайки беспризорных детей. Вскоре таланты девушки привлекли внимание разведслужбы, и она была рекрутирована в армию. В настоящее время сержант Эри состоит на службе в Sparrows Specialized Military Intelligence Agency.

Фиолина Джерми



Дата рождения	2 октября 2008 года
Место рождения	Генова, Италия
Хобби	Приготовление еды, вышивка
Любимое блюдо	Холодный чай "Queen Mary"
Любимое занятие	Выпечка кексов
Что не любит	Горячие напитки и горячие ванны

Фио родилась в богатой итальянской семье. Ее родословная насчитывала множество военных, и, конечно, отец Фио очень хотел, чтобы первенцем был мальчик. Но жена родила дочь, и, вследствие тяжелых родов, врачи сказали, что в дальнейшем у нее уже не будет детей. Чтобы не нарушать старую семейную традицию, отец Фио хотел видеть успешную военную карьеру дочери. В результате, Фио была зачислена в отряд Sparrows и вскоре стала сержантом. Но настоящей мечтой Фио является карьера спортивного медика.

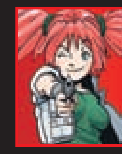
Тревор Спейси

Дата рождения 25 июня 2010 года
Место рождения Корея
Хобби Программировать
Любимое блюдо Ест все подряд
Любимое занятие Взлом компьютеров
Что не любит Оставлять ноутбук дома

Тревор буквально с пеленок научился пользоваться компьютером. В три года родители подарили ему первый ПК, а к семи он уже освоил множество языков программирования. Талант Тревора позволил ему создать надежный антивирус, который защищал его родную школу от атак из интернета.

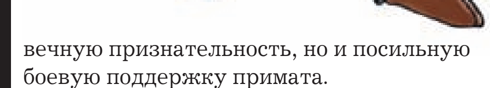
Марко, тоже обожающий программирование, заметил в Треворе родственную душу и вскоре Спейси стал сержантом Peregrine Falcons.

Надя Кассел



Дата рождения 6 августа 2012 года
Место рождения Франция
Хобби Еще не определилась
Любимое блюдо Предпочитает не есть
Любимое занятие Служить в армии
Что не любит Еду

Надя мечтала стать моделью, но ее безудержная страсть к еде долгое время не позволяла этой мечте осуществиться. С лишним весом в модели не берут, как известно, и Надя нашла весьма оригинальный способ сжечь лишние калории. Записавшись в Регулярную Армию, Надя благодаря тренировкам сбросила лишнюю массу, и теперь ее вес всего 48 килограмм. Армейская жизнь не только позволила ей привести себя в форму, но и открыла в ней потенциал отличного солдата. Боевое крещение рядовая Надя Кассел прошла в операции против группировки "Амадеус".



вечную признательность, но и посильную боевую поддержку примата.

Вне всякого сомнения, Metal Slug 3 стала одной из самых удачных частей серии. Во многом благодаря разнообразной технике и развилкам на уровнях, которые подогревают интерес геймеров к повторному прохождению игры.

Metal Slug 4

Дата выхода: 2002
Платформы: Neo-Geo, PlayStation 2, Xbox

Остатки сил повстанцев рассеяны по миру. Но на место старой угрозы приходит новая. Доселе неизвестная группировка, называющаяся "Амадеус", планирует запустить новый вирус White Baby во всемирную паутину. Суть его в том, что он может взять под контроль военные компьютерные системы, в том числе управление запуском ядерных ракет (вам тоже эта история кажется до боли знакомой?). И снова незаменимым героям во главе с Марко пора чистить пулеметы и собираться в путь.



Нас не остановишь даже зениткой



Тщетные попытки пришельца спастись за лучами лазера

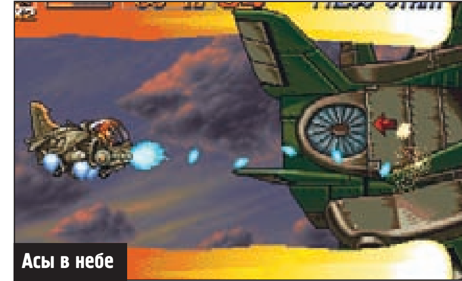
По уже устоявшейся традиции серьезных нововведений немного. В рядах Регулярной Армии произошла текучка кадров, и на смену Тарме и Эри пришли Тревор и Надя. В игре появилась приятная возможность стрелять одновременно из двух стволов, очередное "оборотничество" теперь позволяет превращаться в вооруженную УЗИ мартышку, а система подсчета очков доведена до ума, и чем больше мы убиваем врагов за определенный отрезок времени, тем румянее получаем плюшки.

Metal Slug 5

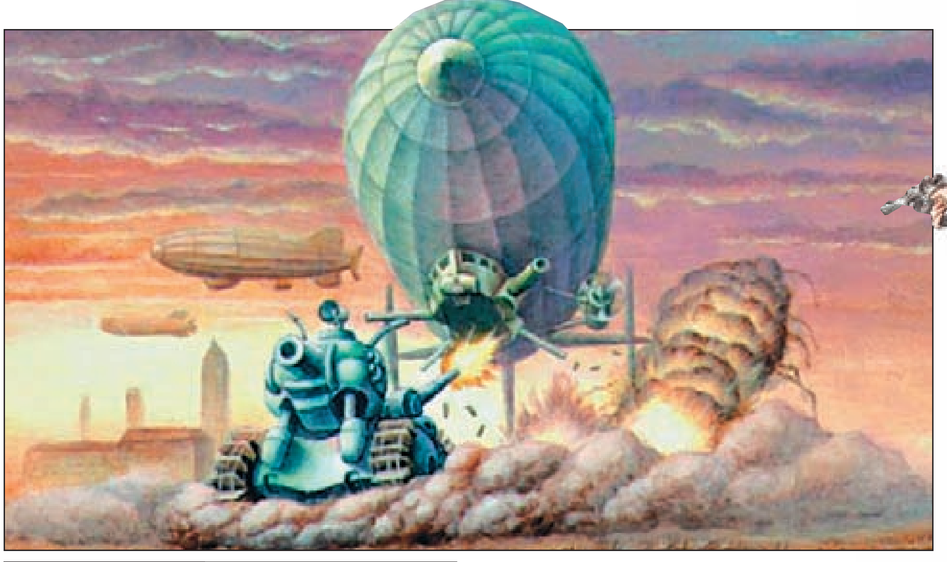
Дата выхода: 2004
Платформы: Neo-Geo, PlayStation 2, Xbox

На этот раз нашими противниками стал синдикат Ptolemaic Army, похитивший диск с секретной информацией о характеристиках Metal Slug'a. Если научные разработки попадут в плохие руки (а то, что руки Ptolemaic Army являются достаточно плохими, мы и не сомневались), то результат будет самым плачевным.



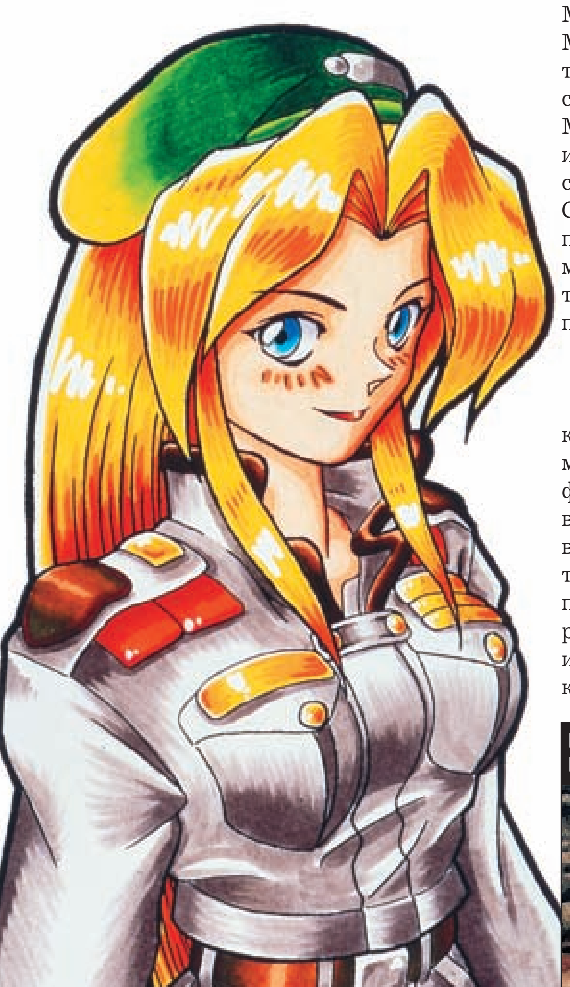


Асы в небе




На каждый Metal Slug найдется Metal Slug покруче

Пятую часть можно по праву назвать самой бедной в серии. Кое-какие изменения коснулись управления: персонажи научились скользить по земле, что значительно упростило уклонение от вражеских пуль. Добавилось несколько Slug'ов, наиболее впечатляющим из которых является здоровенный и мощный Spider Slug. Но на этом, пожалуй, список новшеств и исчерпывается.



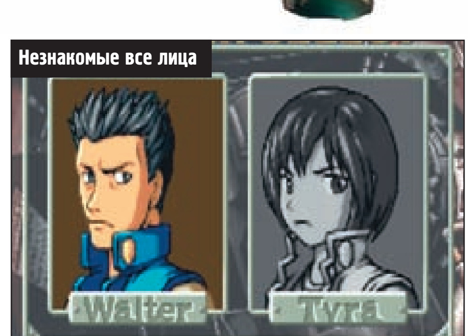
Мобильный Metal Slug

Разумеется, такая замечательная серия, как Metal Slug, просто не могла не появиться в вариантах для портативных консолей и мобильных телефонов. Для мобильников существуют такие игры серии, как Metal Slug Mobile, Metal Slug Mobile Impact и Metal Slug STG. В свое время для портативной консоли Neo Geo Pocket Color от SNK вышли Metal Slug: 1st Mission и Metal Slug: 2nd Mission. Но из всех мобильных вариантов наибольший интерес вызывает версия для GBA. Вышедший в 2004 году Metal Slug Advance был тепло встречен игроками. В качестве героев игры выступили новобранцы - Вальтер и Тира. Самым радикальным изменением стал появившийся у героев лайфбар, что немного упростило прохождение. Замечательный геймплей серии от издержек портирования не пострадал.

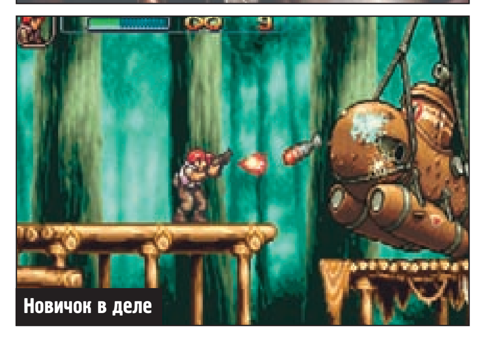
Будущее не за горами

Забавная, местами откровенно карикатурная серия Metal Slug, содержащая множество отсылок как к известным фильмам, так и реальным проблемам современности, продолжает жить и радовать фанатов. Игре не помеха модные 3D-технологии, она идет своим собственным путем, доказывая, что успех и любовь игроков строится не на тысячах полигонов и динамическом освещении, с шейдерами какой-то-там-версии.


Ральф Джонс не посрамит славное имя Penegrine Falcons



Незнакомые все лица


Новичок в деле

Что же ждет наших героев в будущем? Конечно, очередные приключения. В Metal Slug 6 появится новая раса инопланетных паразитообразных созданий, которые угрожают не только людям, но и нашим старым знакомым пришельцам. Героев ожидается шестеро. К Марко, Фио, Тарме и Эри присоединились Кларк Стил и Ральф Джонс. Фанатам King of Fighters и Ikari Warriors эти персонажи должны быть знакомы.

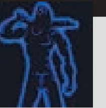
Нам остается только подождать, когда Metal Slug 6 выйдет на домашних платформах. И тогда вы непременно увидите подробную рецензию на нее в нашем журнале. ©


Счастливчики японцы уже играют в Metal Slug 6 в версии для Atomiswave

Syndicate

АВТОР

Neon Knight



ОГНИ БОЛЬШОГО ГОРОДА

Мир Syndicate и породившая его эпоха киберпанка

Страшные сказки становятся по-настоящему пугающими только тогда, когда описываемые в них события легко спроецировать на существующую реальность. Страх перед безумством прогресса и вырождением человеческих ценностей нашел яркое отражение в литературе и кинематографе 80-90-х годов прошлого века. Более того, он даже позволил выделить целое направление в рамках научной фантастики, ныне известное как "киберпанк". Отправной точкой данного направления принято считать киношедевр Ридли Скотта "Бегущий по лезвию" (Blade Runner), вышедший на экраны в 1982 году и основанный на новелле Филиппа Дика. Начинание было подхвачено молодым поколением писателей-фантастов, в авангарде которых шли такие незаурядные личности, как Брюс Стерлинг и Уильям Гибсон. Именно их перу принадлежит несомненная классика жанра - произведения "Нейромант" (Гибсон), "Джонни Мнемоник" (Гибсон) и "Схизматрица" (Стерлинг). Благодаря этим (и не только этим) трудам перед зрителями и читателями во всей красе предстал "идеал" киберпанковского мироустройства: холодный и бездушный урбанистический ад, находящийся под властью крупных финансовых империй, в плену которого живут и решают свои проблемы странные и вовсе нетипичные для привычной литературы герои. Здесь нет морали. Здесь нет ответов на вопросы. Зато есть глубокая психологическая основа, тонкая игра с воображением и каленым железом врезающийся в память образ погруженного в вечную мглу мегаполиса.

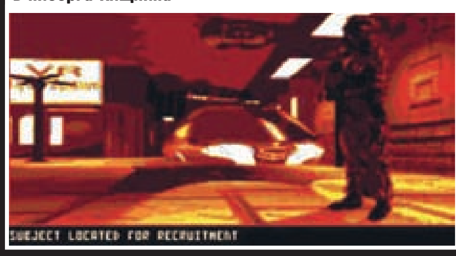
Довольно быстро из андеграунда "киберпанк" превратился в модное направление поп-культуры, что во многом и предопределило достаточно скорое его вымирание. Точнее, не вымирание как таковое, а "растворение в других литературных направлениях". Следует понимать, насколько важным для данного течения являлось единство формы и содержания. Увы, со временем идеи его основателей стали затачиваться исключительно под коммерческий лад. Таким образом, в несколько искаженном виде "киберпанк" стал неотъемлемой частью так или иначе связанного с фантастикой кинематографа, а чуть позже и затрагивавших схожую тематику видеоигр.

Гений и злодейство

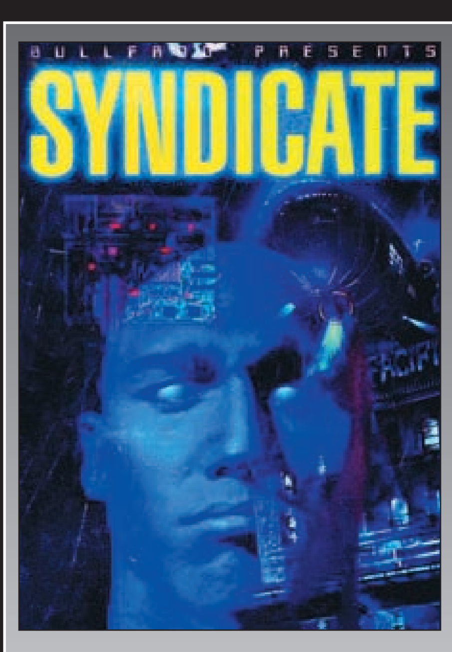
Я никогда не думал, что сам умею убивать. Тем более - по приказу. По приказу чужих мне людей, преследующих чуждые мне цели. Наверное, не так уж и плохо было находиться в роли послушной овечки. Я видел несовершенство этого мира, оно пугало и угнетало меня, но все же я был где-то в стороне, в своем уютном загончике. Теперь ничего этого нет. Теперь я - послушная кукла в руках циничных хозяев. Мое тело напичкано железом, мой мозг контролируется микрочипами. Я лежу в своей криованне и жду очередной инструкции...

Среди множества эксплуатирующих идеи киберпанка продуктов игровой индустрии особняком стоит дилогия Syndicate. Мрачная, насквозь пропитанная жестокостью и цинизмом, но такая же глубокая в плане игрового процесса, как и любое из творений Питера Молинье и его команды.

Человек-жертва совсем скоро превратится в киборга-хищника



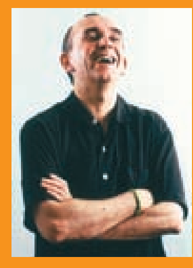
Произведя самый настоящий фурор среди владельцев PC, игра спустя год была портирована на MegaDrive, а чуть позже и на SNES. Всего имело место шесть реализаций для различных систем (в числе коих Panasonic 3DO и Atari Jaguar), однако мы остановимся именно на шестнадцатибитных версиях. На самом деле называть их портами не совсем правильно: это скорее ремейки, различия между которыми минимальны. От оригинала же их отличает два принципиальных момента: графический движок и переработанная структура миссий, коих насчитывается ровно пять десятков.



Название игры	Syndicate
Жанр	Action/Strategy
Разработчик	Bullfrog Productions
Дата выхода	1994
Платформа	Sega MegaDrive, SNES



Человек со сложной фамилией



Имя одного из основателей Bullfrog Productions ныне известно каждому уважающему себя любителю видеоигр. Питер Молинье, талантливейший гейм-дизайнер и программист, без всякого преувеличения - живая легенда индустрии.

Воистину, каждая игра мастера - это нечто большее, чем симбиоз графики и программного кода. Либо вы нырнете в них с головой, либо понимаете, что это не для вас и проходите мимо. Что общего между Populous и Power Monger, Fable и Theme Park? Замысел. Суть. А суть в том, что Молинье предлагает нам почувствовать себя не кем иным, как Богом. Создателем. Творцом. Чего именно? Игрового сценария. Конечно, определенные рамки заданы изначально, но только игрок вправе решать, как будет развиваться его народ, какие аттракционы получат посетители в его парке развлечений или, наконец, как будет выглядеть снятый им собственноручно голливудский блокбастер. Безусловно, Молинье не одинок в своем подходе к игростроению: на свете есть и Civilization от Сида Мейера, и SimCity от Уила Райта, и много чего еще. Однако Питер, в отличие от прочих, не останавливается на достигнутом, не замыкается на выпуске бесконечных сиквелов с минимальными нововведениями и графическим апгрейдом. Он продолжает искать пути воплощения смелых замыслов. И находит. За что и любим.



Наши владения пока скромны. Пока...

Вся соль игрового процесса заключена в гармоничном сочетании продуманной экономической модели "сбор налогов/распределение ресурсов" и динамичного action/adventure. Игра состоит из двух связанных между собой частей. Карта мира разбита на пятьдесят зон, которые игроку предстоит захватить. Каждая зона - это не только уникальное задание, но и источник прибыли, причем уровень собираемых с населения податей устанавливает игрок. Деньги находятся в постоянном обороте - они тратятся как на саму экипировку, так и на ее разработку, которая для достижения успеха должна вестись непрерывно. Чем сложнее миссии, тем острее потребность в новом оружии и биоимплантантах, улучшающих характеристики подчиненных. Плюс время от времени вам приходится задумываться о кадровом пополнении штата исполнителей, потому как имеющиеся в наличии живыми на базу возвращаются далеко не всегда. Потеря всех подопечных приводит к game over'у.

Закончив все необходимые приготовления, игрок отправляется на задание. Непосредственно в пределах отведенной локации мы управляем обезличенными агентами (от одного до четырех, в зависимости от желания или возможностей), задачи которых - убивать, принуждать к сотрудничеству, похищать и взрывать. Разумеется, жизни мирных граждан ничего не стоят в процессе передела территории.

Сюжет, обозначенный серией коротеньких брифингов, вряд ли можно изложить как некую единую повесть. Наоборот, каждое задание - лишь отдельный эпизод из жизни этого мира. Маленький, по-своему ценный кусочек, ничем не связанный с остальными.

Отсюда вытекает одна из ключевых особенностей Syndicate: главным ее героем, по сути, остается сам игрок. Только он решает, что и когда изобретать, как экипировать агентов, каким образом выполнять поставленные перед подчиненными задачи. Почувствуйте себя одновременно и пешкой, неспособной изменить глобальный ход вещей, и полноправным хозяином, от которого зависят все успехи и неудачи. Пропустите через себя каждый эпизод игровой истории. Осознайте глубину пропасти, в которую скатилась эта виртуализированная модель человеческого общества.

Syndicate, без всякого преувеличения, обессмертил имена своих создателей и обрел десятки тысяч поклонников. Неудивительно, что он не утратил играбельности и по сей день. Равно как не утратили актуальности и заложенные в нем идеи. В каком мире будут жить через сотню лет наши правнуки, если нынешние "сильные мира сего" сохранят взятый курс?..



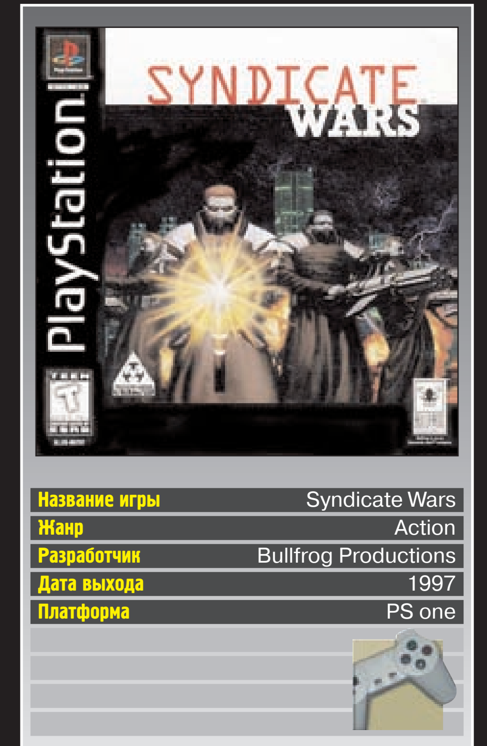
Невинная жертва обречена на мучительную смерть



Я буду жить?

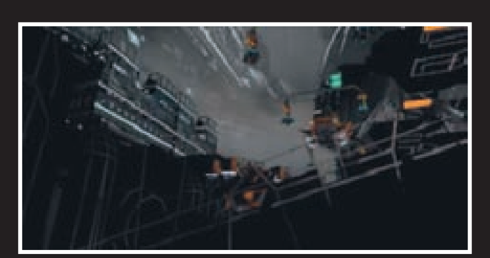


Красивые картинки при загрузках помогают быстрее проникнуть в атмосферу игры



Название игры	Syndicate Wars
Жанр	Action
Разработчик	Bullfrog Productions
Дата выхода	1997
Платформа	PS one

Как же мало нужно было для счастья. Как много времени я потратил на общение с пустотой и осознание собственной ничтожности. И вот я выведен из строя. Мою миссию теперь выполнят другие. Такие же, как я - рабы чужой воли, жертвы чужих страстей. А я? Кажется, впервые в жизни я почувствовал себя совершенно свободным и от этого абсолютно счастливым. Жаль, что мне пришлось для этого умереть...





Делать удачные сиквелы великих игр - искусство, подвластное немногим. Попробуй не оправдать надежд тысяч поклонников - разорвут на части и заплюют в прессе. Тем более сложно выполнить задачу, когда все то, что разработчики хотели сказать и показать миру, они вложили в оригинальную Syndicate. Уже в 1993-м году геймерское сообщество получило законченное, самодостаточное произведение искусства, цельное и наполненное богатым духовным содержанием. Но боссы Electronic Arts рассудили иначе. Bullfrog Studios к моменту релиза Syndicate Wars уже была собственностью этого издателя. Питер Молинье все чаще задумывался об уходе из Bullfrog и начале сольной карьеры. Произошло то, что и должно было произойти: EA выпустила не совсем то, о чем в глубине души мечтали поклонники культовой игры. Syndicate Wars вовсе не плоха, нет. Но она не выдерживает сравнения с великим предком.

Суть всех изменений, постигших вторую и последнюю инкарнацию Syndicate, сводится к тому, что разработчики попытались сделать из нее продукт для масс. Более простой, более доступный и легкий в освоении. Для начала с корнем выдрали всю прежнюю экономическую базу. Исчезла необходимость заниматься изобретательством - все оружие и биоимплантанты стали появляться по мере прохождения


Раз-два-три, елочки, горите!

Братья и сестры

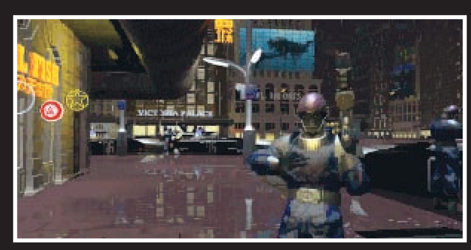
Идея сочетания экономической стратегии и экшн была достаточно популярна в 90-х годах прошлого века. Увы, по-настоящему интересных проектов, следующих вышеозначенной форме, вышло не так уж много. В одном ряду с оригинальной Syndicate стоит назвать лишь две известные серии: X-Com от Microprose и Jagged Alliance от Sirtech. Кроме того, определенного внимания заслуживает прародительница жанра - Laser Squad от Krisalis Software, датированная 1988 годом.



этапов, а деньги превратились в средство для приобретения экипировки. Появился стройный и динамично развивающийся сюжет, причем развивающийся без непосредственного участия игрока. Нам остается лишь выбрать, за кого играть: за сам EuroCorp Syndicate, недавно ставший властителем мира, или же за посягнувшую на сферы его интересов загадочную организацию Church of the New Epoch.

Само собой, акцент геймплея сместился в сторону экшна. Боевая часть операций









проработана великолепно, тут вопросов нет. Появилось немалое количество нового оружия, новые типы миссий удачно дополнили уже существовавшие, визуальный ряд пополнили красивейшие спецэффекты и поражающая воображение интерактивность трехмерных локаций. Как же феерично разлетаются сотнями блестящих осколков подвернувшиеся под горячую руку аэромобили! Но все это не Syndicate. Не тот Syndicate, который либо завораживал, либо отвращал с первых же секунд, но ни в коем случае не оставлял равнодушным. Исчезла глубина смысла. Остались все внешние атрибуты и атмосфера киберпанка, но испарилась необычность игрового процесса. Syndicate Wars - красивый и стильный, но для своего времени практически ничем не выделяющийся боевик.

Шаг в вечность

Где-то в черной бездне космоса прячутся немеркнущие звезды. Город живет. Его вечный мрак все так же пронзают холодные лучи неоновых огней. Его тишину все так же разрывают уносящиеся в неведомую даль ховеркары. Этот город - памятник самому себе. И всей той лжи, на которой он стоит…



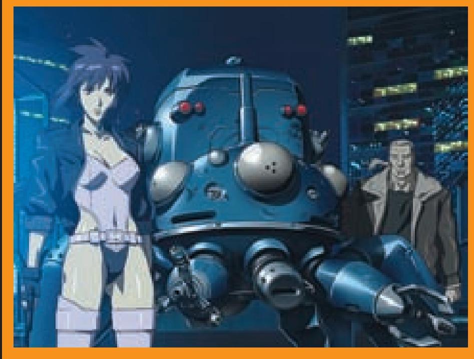




Как бы там ни было, а имя Syndicate навсегда останется выведенным золотыми буквами в скрижалях почета игровой индустрии. Каждый из вариантов и первой, и второй части по-своему ценен, увлекателен, уникален. Немного найдется проектов, про которые спустя более десятка лет после релиза, можно сказать: "Мне не жаль ни одной секунды, потраченной на общение с миром этой игры". ©

Точки опоры

Помимо литературы киберпанк неплохо освоился во многих видах современного искусства. Его элементы в той или иной пропорции присутствуют в большом количестве фильмов, аниме, компьютерных и консольных игр. Если говорить о кинематографе, то помимо канонического "Бегущего по лезвию" (Blade Runner, 1982), следует упомянуть "Эквилибриум" (Equilibrium, 2002), "Авалон" (Avalon, 2001), "Газонокосильщик" (The Lawnmower Man, 1992), "Особое мнение" (Minority Report, 2002), трилогии "Терминатор" (The Terminator; 1984-1991-2003), "Робот-полицейский" (Robocop; 1987-1990-1993) и "Матрица" (The Matrix; 1999-2003). Среди произведений японской мультипликации, затрагивающих данную тематику, на западе наиболее известны дилогия и сериал "Призрак в Доспехах" (Ghost in the Shell, 1995-2004), "Акира" (Akira, 1988), сериал "Танковая Полиция" (Dominion: Tank Police; 1988-1989). В отношении видеоигр хотелось бы подчеркнуть широту жанрового охвата, простирающуюся от RPG, например Shadowrun до FPS, вроде Project: Snowblind (PS2, Xbox; 2005). При желании искать следы киберпанка в современной культуре можно долго, совершая параллельно множество интересных открытий. Чего вам искренне желаем.







Black


Black

Black (PS2)

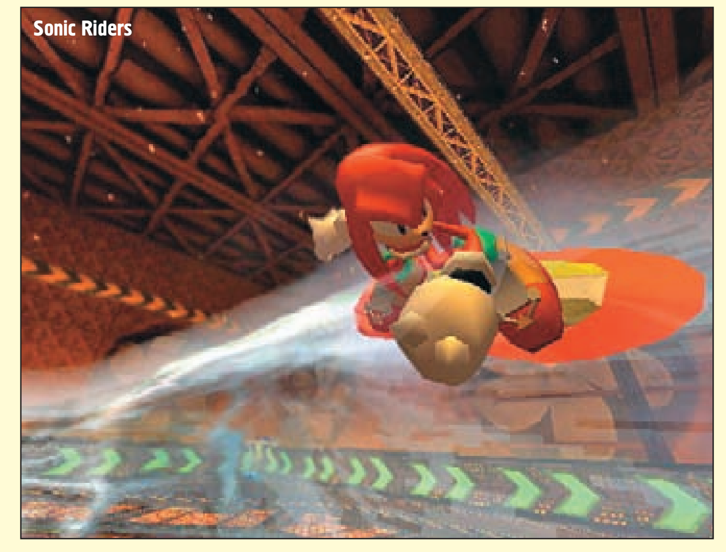
- **Silver Weapons (бесконечные патроны)** – Пройдите игру на сложности Normal или Hard
- **Уровень сложности Black Ops** – Пройдите игру на сложности Hard
- **Оружие M16A2, открыты все уровни** – Пройдите игру на сложности Black Ops

Sonic Riders (PS2, GC, Xbox)

Приз	Как получить
Babylon Story	Завершите Hero Story
Shadow The Hedgehog	Завершите Hero Story
Rouge The Bat	Завершите Hero Story
Dr. Eggman	Завершите Babylon Story
Cream The Rabbit	Завершите Hero Story
Bike type	Выиграйте в Babylon Story
Blue Star II	Выиграйте в Babylon Story
Darkness	Выиграйте в Hero Story
Egg-Rider	Выиграйте в Babylon Story
Magic Carpet	Выиграйте в Babylon Story
Skate type	Выиграйте в Hero Story
Трек SEGA Carnival	Победите в Heroes Cup с Gold Emblem
Трек SEGA Illusion	Победите в Babylon Cup с Gold Emblem
Персонажи AiAi, Ulala, Nights	Выиграйте в миссиях Jet, Wave и Storm

Naruto RPG: Uketsugareshi Hi no Ishi (GBA)

Атака Rasengan. На титульном экране, удерживая L+B, нажмите вправо, R, влево, R три раза. Если все сделано верно, услышите звуковой сигнал.


Sonic Riders

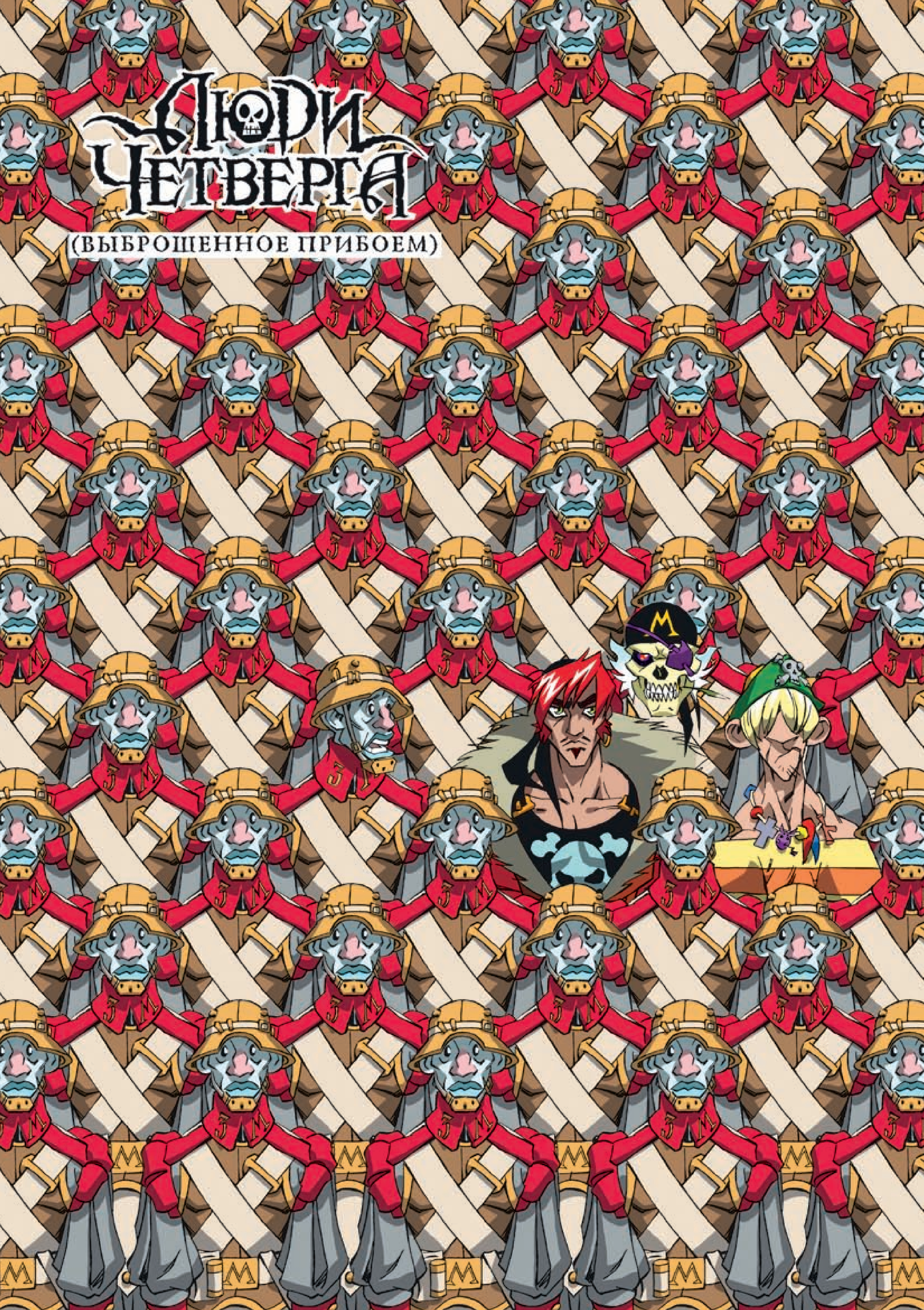
Samurai Warriors 2 (PS2)

Персонаж	Как открыть
Azai Nagamasa	Пройдите Musou Mode за Oichi
Shimazu Yoshihiro	Пройдите Musou Mode за Tachibana Ginchiyo
Honda Tadakatsu	Пройдите Musou Mode за Tokugawa Ieyasu, или Have
Hattori Hanzou	Пройдите Musou Mode за Fuuma Kotarou
Inahime	Пройдите Musou Mode за Honda Tadakatsu
Naoe Kanetsugu	Пройдите Musou Mode за Sanada Yukimura
Shima Sakon	Пройдите Musou Mode за Ishida Mitsunari
Maeda Keiji	Пройдите Musou Mode за Ishida Mitsunari
Oda Nobunaga	Пройдите Musou Mode за Saika Magoichi
Okuni	Пройдите Sugoroku Mode
Saika Magoichi	Пройдите Musou Mode за Akechi Mitsuhide
Takeda Shingen	Пройдите Musou Mode за Uesugi Kenshin
Date Masamune	Пройдите Musou Mode за Saika Magoichi
Nouhime	Пройдите Musou Mode за Oda Nobunaga
Toyotomi Hideyoshi	Пройдите Musou Mode за Ishida Mitsunari
Nene	Пройдите Musou Mode за Toyotomi Hideyoshi
Mori Ranmaru	Откройте его в Mugenjyou Mode
Miyamoto Musashi	Откройте всех остальных персонажей (кроме Okuni и Ranmaru)

Nintendogs: Labrador (DS)

Все эти полезности и прятности можно открыть в американской версии игры.

Породы собак	Как открыть / количество очков
Shetland Sheepdog	16,000 Trainer Points
Outer Space (интерьер)	18,000 Trainer Points
Golden Retriever	20,000 Trainer Points
Beagle	14,000 Trainer Points
Seaside (интерьер)	12,000 Trainer Points
Boxer	10,000 Trainer Points
Shih Tzu	8,000 Trainer Points
Desktop (интерьер)	6,000 Trainer Points
German Shepherd Dog	4,000 Trainer Points
Pug	2,000 Trainer Points
Jack Russel Terrier	Найти книгу Jack Russel во время прогулки
Dalmatian	Найти Fireman's Hat во время прогулки
Cavalier K.C.Spaniel	22,000 Trainer Points
Ranch House (интерьер)	25,000 Trainer Points
Husky	30,000 Trainer Points
Yorkshire Terrier	35,000 Trainer Points
Northern European	40,000 Trainer Points
Dachshund	45,000 Trainer Points
Chihuahua	50,000 Trainer Points



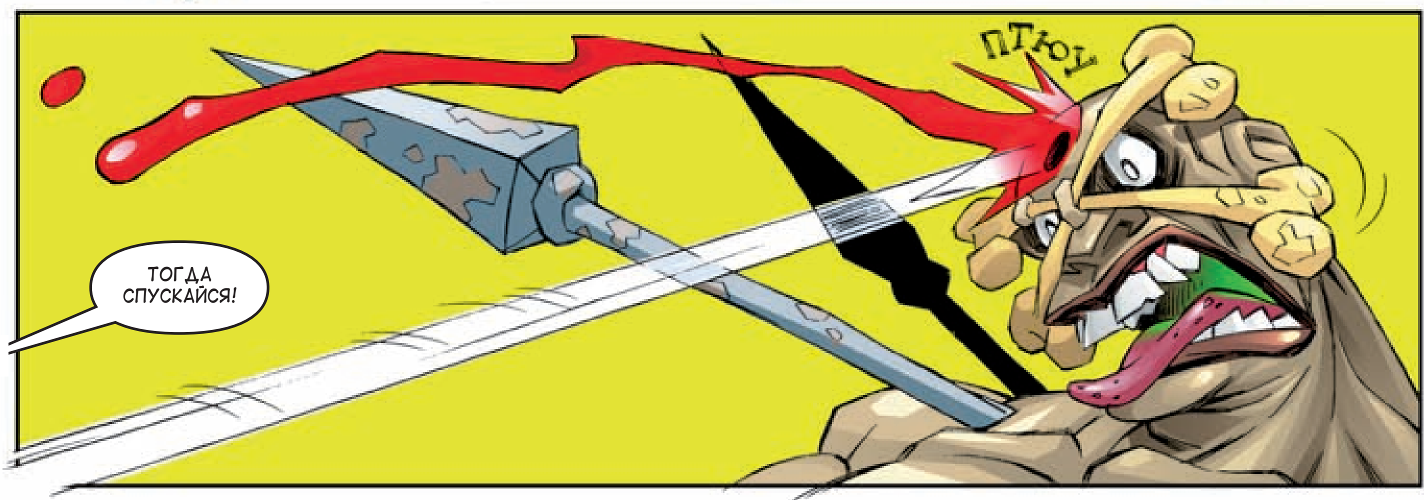
ЛЮДИ ЧЕТВЕРГА
(ВЫБРОШЕННОЕ ПРИБОЕМ)



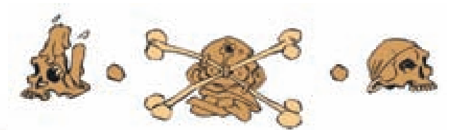


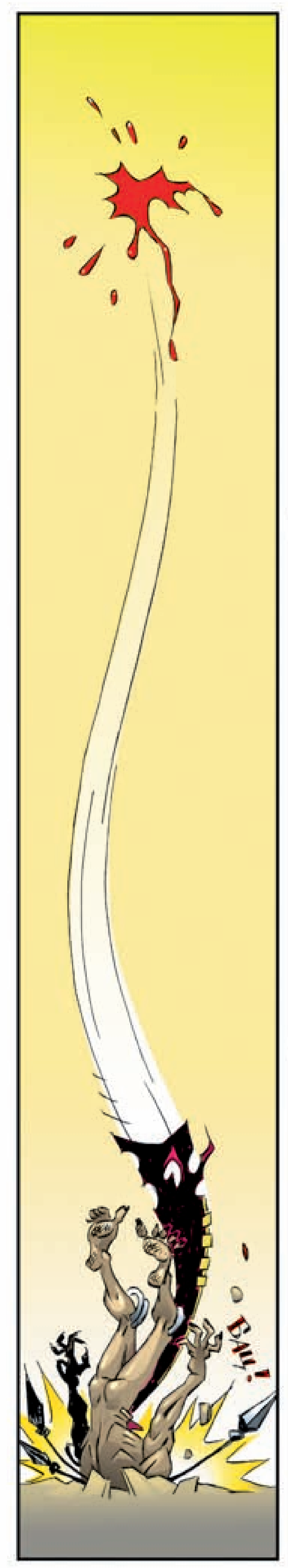






ПРИМЕЧАНИЯ: БАКОР: ЗДЕСЬ – КОЛДУН. ЛОА: ЗДЕСЬ – ДУХИ.
У ВСЕХ НА ЛИЦАХ ЗАНАВЕСКИ, ПОТОМУ ЧТО ЛУЧШЕ ЗЛЫМ ДУХАМ НЕ ЗНАТЬ ВАС В ЛИЦО.




Бац!


КАПИТАН, ДУМАЮ, ВЫРАЖУ МНЕНИЕ ВСЕЙ КОМАНДЫ, ЕСЛИ СКАЖУ:
ФИГАСЕ! ЧЕ ЭТО БЫЛО?!
Я ЗАСТРЕЛИЛ БАКОРА.

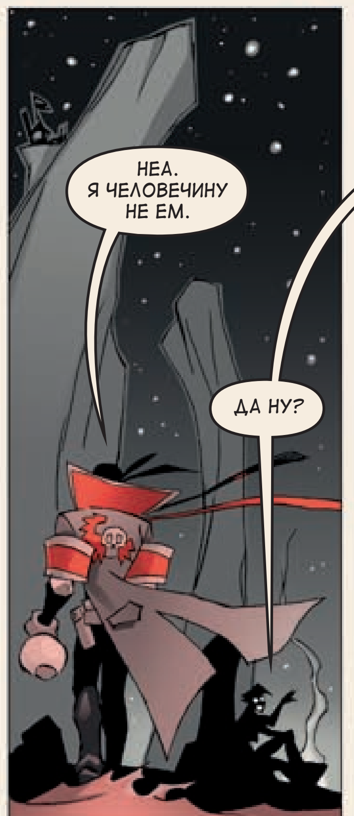

ЧЕМ ЖЕ ТЫ ЕГО ТАК ГРАМОТНО?
ЗАГОВОРЕННОЙ ПУЛЕЙ.
И ОТКУДА ТЫ ЕЕ ТАКУЮ ВЗЯЛ?


ВЫКОВЫРЯЛ ИЗ ЗАСТРЕЛЕННОГО БАКОРА.




ЭЙ, КАПИТАН, ПРИСОЕДИНЯЙСЯ. ТВОЕ БУХЛО, МОЙ ХАВЧИК.
ЧЕМ КОРМЯТ?


РАГУ ПО-ИСПАНСКИ.


НЕА. Я ЧЕЛОВЕЧИНУ НЕ ЕМ.
ДА НУ?


А КТО ПОЗАВЧЕРА НА ФРАНЦУЗСКОМ ТОРГОВЦЕ СОЖРАЛ СЕРДЦЕ У ИХ КАПИТАНА?


ЭТО БЫЛА СТАРАЯ ДОБРАЯ ПСИХИЧЕСКАЯ АТАКА. ОНИ ПОСЛЕ ЭТОГО ЧУТЬ НЕ В ОЧЕРЕДЬ ВЫСТРОИЛИСЬ СДАВАТЬСЯ.
А БЕЗ ПРИЧИНЫ Я ЛЮДЕЙ НЕ ЕМ.


ТЕБЕ НУЖНА ПРИЧИНА?
ЛЮДИ – ТУПЫЕ, ЛЖИВЫЕ, ПОДЛЫЕ, ЛЕНИВЫЕ, ЗАВИСТЛИВЫЕ, ЖАДНЫЕ, СЛАБЫЕ И ВКУСНЫЕ ТВАРИ. НЕ ПОМНЯЩИЕ ДОБРА И СКЛОННЫЕ К ПРЕДАТЕЛЬСТВУ.


РАЗВЕ ЧТО КУСОЧЕК.

















*АВТОР В КУРСЕ, ЧТО НА МОМЕНТ ПОВЕСТВОВАНИЯ ТЕРМИНА "ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ", ВОЗМОЖНО, ЕЩЕ НЕ СУЩЕСТВОВАЛО. И ЕМУ ПЛЕВАТЬ.

Здравствуйте, дорогие любители отгадывать загадки и раскрывать тайны!

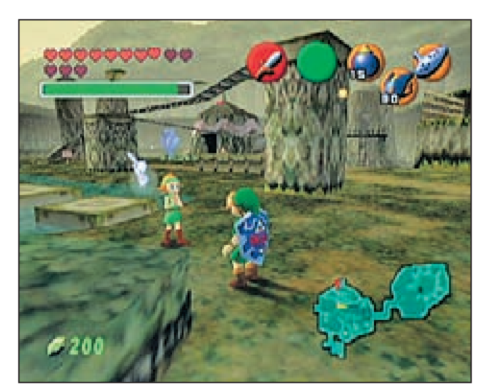
На развороте вы видите 18 скриншотов из разных игр, а под каждым из них оставлена пустая строка. Левая страница будет счастлива, если вы заполните ее названиями игр. Правая будет вне себя от гордости, если вы впишете под скриншотами названия консолей, на которых выходили представленные игрушки. Как обычно, наш журнал охватывает широкий пласт истории видеоигр, поэтому вы можете увидеть здесь и ретротайтлы, и более современные. Все названия требуется написать на английском языке. Несмотря на то, что у некоторых шедевров с этих страничек есть и японские названия, нам предпочтительнее имена, под которыми они были известны в США и старушке-Европе.

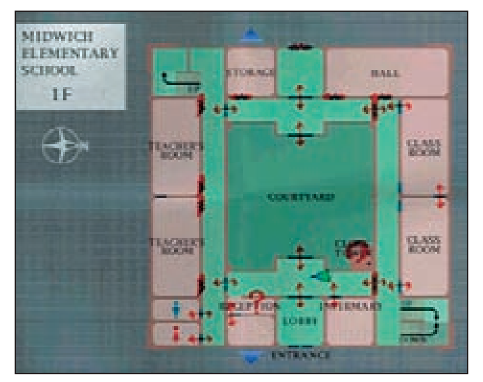
Enjoy!

УГАДАЙ ИГРУ

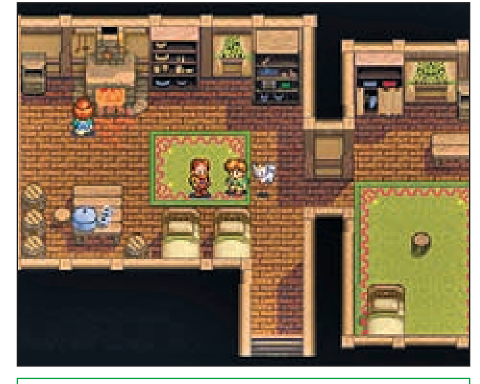






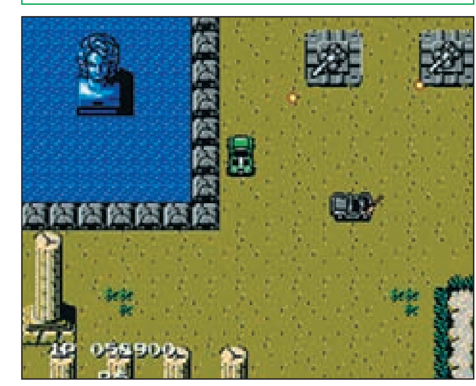












Если вы заполните все строки и пришлете эти странички (или их ксерокопию, скан, абстрактную проекцию) нам по адресу:

123182, Москва-182, а/я 2 **или** *konkurs@konsole.ru*
с пометкой: *"Игра + Консоль = Приз!"*

То получите один из призов, которые предоставила фирма "1С".

Меня зовут: ______________________

Мой телефон: ______________________

Мой почтовый индекс и адрес: ______________________

____



УГАДАЙ КОНСОЛЬ





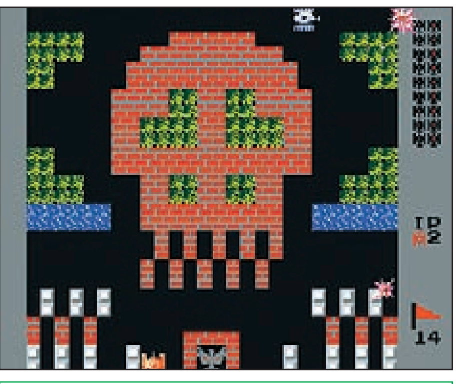


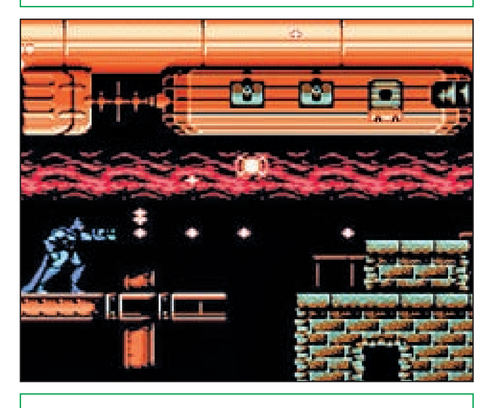










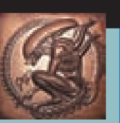




Особенности БОЛЛ-шого творчества

Больше всего я жаждал смерти.
Теперь я это понял. Я приглашал ее.
Освобождение от бренности бытия.
Мое предложение было открыто всем.
Но принял его вампир
Х/ф "Интервью с вампиром".

АВТОР
Олег "Rogue" ГАВРИЛИН





Жанр	Уве Болл
Сайт	www.bloodrayne-themovie.com

РЕЙТИНГ

Интерес от просмотра	4	x 0,40
Актерская игра	3	x 0,20
Музыка	7	x 0,10
Сюжетная линия	3	x 0,20
Атмосфера игры	1	x 0,10

3.6

Еще за несколько месяцев до выхода очередного фильма Уве "выпей яду" Болла в прокат все журналисты (и мы не исключение) начинают запасаться крепкими словами, дабы отрепетированно его отругать. Просто после выхода найти нужные и по возможности печатные слова трудно.

Вопрос, может ли Болл снимать хорошие фильмы, явно принадлежит к разряду риторических. От этого, с позволения сказать, "режиссера" зрители уже давно перестали ждать откровений.

Простите, вы укусили меня в шею

Сегодня в черном списке наших антипатий - очередная поделка Болла, которая останется на его совести вплоть до часа Великого Суда. Имя ей "Бладрейн".

В отличие от двух игр о рыжеволосой полувампирше, действие фильма разворачивается в Румынии 18-го столетия. То есть никаких нацистов и обкуренных панков нет и в помине. Как ни странно, Болл в курсе, что два века назад немецких оккупантов в этой стране не было - у человека докторская степень по литературе как-никак.





Бедняжку Рейн сначала показывают в цирке уродцев, потом она сбегает, замочив в припадке человеколюбия всю труппу живодеров. Даже единственную подружку покусала. Далее барышня узнает, что ее отец - сюрприз-сюрприз! - король вампиров, который, вы не поверите, стремится к мировому господству. За этим следует присоединение к организации борцов с кровососами, парочка садистских сценок с заливанием съемочной площадки жидкостью красного цвета и феноменально глупый финал, где вообще-то все умерли. Кроме самой Рейн, разумеется.

Даже не пытайтесь найти в происходящем какой-либо смысл: фильмом это назвать сложно, скорее совокупность сцен, по какому-то досадному недоразумению оказавшихся на одной кинопленке. Логика повествования отсутствует напрочь. Что? Режиссура и операторская работа? О чем вы - это пережитки прошлого века. Склонность к подобным недугам Болл вылечил еще на заре своей карьеры. Идеальное слово для исчерпывающей характеристики "Бладрейн" - безвкусица. Здесь есть множество батальных сцен, в которых кровь хлещет так, как она не может хлестать по определению. Красная субстанция, в которую явно недосыпали загустителя, попав на лица персонажей, приобретает самые немыслимые оттенки, чем явно указывает на свое химическое происхождение. Право слово, в черно-белых картинах 30-х годов конечности отрубали куда убедительнее.



Есть и любовная сцена. К счастью, одна. Происходит на решетке тюремной камеры, в вертикальном положении. А вы как думали? Мир вампиров жесток - тут не до теплых постелей. Пошло, господин Болл. Прошу заметить: бездарность и пошлость - понятия разные. Однако наш умелец смог совместить в фильме и то и другое.

Актеры честно пытались сыграть отведенные им роли, только композиция сценария свела эти попытки на нет. Повествование мечется от одного персонажа к другому: каменную рожу Бена Кингсли сменяет не расстающийся с мечом Майкл Мэдсен, мимо которого периодически пробегает щедро облитая кровью Рейн. У зрителя от обилия бестолко-


Да, ребята, совсем не детская сказка получается


Верно говорят: правильно зафиксированный пациент в наркозе не нуждается

вой экранной активности голова идет кругом, и полностью смазывается впечатление. Очаровашка Кристанна неуклюже орудует похожими на кухонные лопаточки мечами, выполняет несколько отнюдь не феерических кульбитов, кусает шеи направо и налево, а также усердно демонстрирует мимикой все стадии полового акта. Да-да, того самого, который на решетке тюремной камеры. Опять пошло. Да что ж ты будешь делать!

В итоге мы можем поздравить Голливуд с очередной благополучно загубленной игровой экранизацией. Фильм не выдерживает никакой критики. Я же в свою очередь едва выдержал полтора часа этого ужаса, в особо маразматических местах заглушаемого скрипом собственных зубов.

Чем больше Болла мы не любим, Тем больше Уве любит нас

Теперь позволим себе немного анализа. Представьте абсурдность сложившейся ситуации: есть человек, который снимает картины, со свистом проваливающиеся в прокате. Тем не менее, сей субъект продолжает паразитировать на ниве кинематографа (в производстве находятся еще пять фильмов по видеоиграм!). Более того, ему удается привлекать к съемкам не самых плохих актеров. Само собой, Кристанна Локен и Билли Зейн - звезды не первой категории. Да и Майкл Мэдсен частенько светится в трэшевых боевичках типа "Особь 1-2". Но все же… Даже если Болл с большими влажными глазами умолял голливудских шишек допустить его к съемкам очередного фильма или использовал карманную машинку для промывки мозгов, вряд ли его бы терпели так долго. В прессе появились слухи, что Болл делает столь отвратительные фильмы специально. Ведь некоторые из его предыдущих работ (типа Heart of America и Blackwoods) не вызвали отторжения и даже заработали положительные оценки критиков. Быть может, разум немецкого режиссера разрушен непосильной работой? Он повредил голову в автомобильной аварии? Отнюдь, просто он хорошо изучил налоговое право своей страны. В Германии финансирование кинематографа освобождается от налогов. Налогообложению подлежат исключительно прибыли с фильма. Иначе говоря, как только та или иная лента становится коммерчески успешной, с нее сразу же необходимо платить денежки в германскую казну. Получается вот какая ситуация: Болл "списывает" все расходы на съемки и перекачивает в свой карман огромные финансовые средства, не отдавая ничего взамен. Пока его фильмы проваливаются в прокате, он и его спонсоры гребет деньги экскаватором. К тому же некоторым разработчикам плевать на то, каким образом их творения переносят на широкие экраны. К счастью, далеко не всем: например, Кодзима скорее поможет Уве сделать сеппуку ржавой бензопилой, чем допустит до экранизации Metal Gear. Фанаты могут спать спокойно.

Образ режиссера-неудачника с манией величия крайней степени запущенности улетучивается, и перед нами, словно чертик из табакерки, выскакивает весьма прозорливый бизнесмен. Браво, господин Болл. Вам удалось обвести вокруг пальца всех, включая зрителей. Мы-то думали, что вы на полном серьезе шизофреник.

Вопрос дня, который в своем время сформулировал Чернышевский, - что делать-то, а? В данном случае спасение утопающих - дело рук самих утопающих. Весьма сомнительно, что кинолюбители в едином мазохистском порыве ломанутся на фильмы Болла лишь ради того, чтобы дядя Уве получил прибыль. Разумнее всего просто игнорировать этого человека с его алчными порывами сделать состояние.

С января этого года в ФРГ предпринимаются активные попытки по затыканию дыр в законодательстве. Жаль, что Уве Болл успеет снять еще несколько фильмов, прежде чем поправки в налоговый кодекс окончательно перекроют ему финансовый кислород.

Однако есть и третий вариант. Самый страшный, совмещающий два предыдущих. Вдруг Болл одновременно и псих-режиссер, и коммерческий гений, который продолжит снимать фильмы, несмотря ни на какие законы. Что ж, тогда всем людям, считающим себя адекватными, остается лишь постричься налысо, посыпать голову пеплом и отправиться, куда Макар телят не гонял. Потому что этот придуманный не нами мир явно сошел с ума, и кульминация безумия, в авангарде которой будет гордо нести развевающееся знамя маразма Уве Болл, еще только впереди. ©


Уважаемый, а верните-ка нам денежки за билеты

Вопросоприемник

"Консоль" еще молодой, даже совсем юный журнал, а некоторые вопросы в письмах мы уже выучили наизусть. И отобрали семь самых часто встречающихся.

1. Почему вы не выкладываете демо-версии игр на диск?
Мы дали обет приносить все демо-версии в жертву Ктулху. Зато, когда он проснется, мы останемся единственным журналом о видеоиграх в мире! Ну и еще потому, что их могут выкладывать только специальные лицензированные издания. Например, демо-версии для Xbox и Xbox 360 можно найти только на диск зарубежного журнала Official Xbox Magazine.

2. Почему вы не выкладываете старые игрушки на диск?
В одной далекой холодной стране жили добрые люди. Они отбирали игрушки у богатых и отдавали их за чисто символическую плату бедным. Эти люди назывались пиратами и их преследовали по закону.

3. Когда вы потолстеете?
Мы ведем здоровый образ жизни, поэтому такие спортивные и подтянутые, но скоро надеемся разлениться и потолстеть. Страничек этак на 16 для начала.

4. В ларьке рядом с моим домом нет вашего журнала. Где купить "Консоль"?
Во-первых, есть редакционная подписка. Зачастую оформить ее дешевле, чем покупать журнал в ларьке. Во-вторых, внутри ларька чаще всего скрывается тетенька-продавец. Она не любит видеоигры, она любит передачу "Дом 2". Твоя задача, боец, завербовать ее в наши ряды. Если ты раз в месяц будешь спрашивать у нее, не появился ли свежий номер журнала "Консоль", тетеньке захочется нас почитать, и мы будем появляться в ларьке рядом с твоим домом регулярно.

5. Почему на сайте konsole.ru стоит здоровенная надпись "PC only & forever"?
Потому что это сайт родственного нам журнала "Навигатор игрового мира". А наш сайт обещают запустить в марте, ну или в начале апреля, максимум - в мае. В общем, июнь - самое то.

6. У вас в журнале комикс не про видеоигры, вы знаете?
Ух ты! Как он сюда попал?

7. Что нужно сделать, чтобы стать автором "Консоли"?
Древние авторы-мастера рекамендовали для начала родится на свет умудриться прожить лет двадцать и из них минимум пять уделить видеоиграм. Здраво смотреть на жизнь и уметь внтяно излогать свои мысли в письменной форме. Обладать знанием русского языка в такой мере, чтобы найти в этих семи строчках семь ошибок. Написать рицензию по любой хорошей игре и отправить ее нам по указаному ниже адресу.

Вопросы, письма и пожелания присылать.
Электронные - сюда:
mail@konsole.ru

Бумажные - туда:
123182, Москва-182, а/я 2
с пометкой "Тук-тук, Консоль? Откройте!"

Список магазинов, где вы можете без помощи угроз и размахивания оружием приобрести журнал "Консоль"

МОСКВА

Магазины "ЛОГОС"
"Арбатский" ул.Волхонка, д.6, стр.1, т.203-0798
ЦОП "Варшавский" Варшавское ш., д.83 стр.1, т.110-5631 и 110-5750
ЦОП "Выхино" ул.Вешняковская, д. 39, т.374-8933
ЦОП "Дмитровский" ул.Вятская, д.49, стр.2, т.977-1722
ЦОП "Комсомольский" ул.Новорязанская д.26, т.207-51-32
"Красносельский" ул.Краснопрудная, д.7/9, т.264-8272
"Павелецкий" ул.Дубининская, д.7, т.235-0466
"Тушинский" Волоколамское ш., д.88 стр.1, т.491-3629
"Улица 1905 года" 2-я Звенигородская ул., д.13, т.256-0600
"Щелковский" Щелковское ш., д. 48, т.164-57-01
"Электрозаводский" ул.Б. Семеновская, д.10, т.727-4474

Магазины "СЕЙЛС"
"Профсоюзный" Нахимовский проспект, д.48, т.959-9747
"Белорусский" ул.Верхняя, д.23, т.8-916-188-4299
"Комсомольский" ул.Большая Спасская, д.27, т.280-1211
"Октябрьское поле" ул.Маршала Рыбалко, д.10, корп.1, т.194-0397
"Измайловский" ул.Измайловское шоссе, д.71, корп.Е, т.166-7908
"Тушинский" ул. проезд Стратонавтов, д.7, корп.3, т.491-5778
"Савеловский" Площадь Савеловского вокзала, т.916-5717
"Киевский" Киевский вокзал, торговый ряд "Славянка", т.240-7026
"Царицинский" Платформа "Царицино", т.652-4946
"Лосинка" ул.Межинского, д.3, т.471-2635
"Казанка" ул.Новорязанская, д.16/11, стр.1, т.207-9507
"Ярославский" подземный переход к памятнику Ленина у Ярославского вокзала, т.975-1563
"Первомайский" Измайловский бульвар, д.37, т.163-1070
"Курский" Земляной вал, д.29, павильон на Верхней Сыромятнической улице, т.266-5207
"Выхино" ул. Рязанский проспект, д.86/1, т.172-9128
"Пушкинский" ул. Настасинский переулок, владение 4, т.299-4487
"1905 года" ул. Звенигородское шоссе, д.1, стр.1, т.256-9436
"Юго-западный" ул. проспект Вернадского, д. 109, т.433-0593
"Филевский парк" ул. Минская, д. 14-а, т.109-9237

Магазины Gamepark
м. Багратионовская:
"Ля-Ля-Парк" B2-302 т. 737-45-82
"Ля-Ля-Парк" G2-068 т. 231-49-25
"Ля-Ля-Парк" C2-074 т. 737-52-64
"Горбушка" пав. 108 т. 145-66-38
"Горбушкин Двор" А1-022 т. 737-48-18
"Горбушка" пав. 259 т. 730-00-06 доб. 259
"Горбушка" пав. 173 т. 730-00-06 доб. 173
м. Новые Черемушки
ТЦ "Черемушки" 1А-029 т. 739-82-15

Магазин Видеоигры
М. Кузнецкий мост, ул. Пушечная д. 9
м. Савеловская (здесь можно купить и старые номера "Консоли")
ТЦ "Буденовский" от входа налево ул Буденова 53
ТЦ "Савеловский" Сущевский вал д. 5 строение 1, налево от главного входа

МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ

Магазины "СЕЙЛС"
"Электросталь" г. Электросталь, ул. Спортивная, д.45а, т.(257) 5-3610
"Сергиев Посад" г. Сергиев Посад, ул. Вифанская, д.13, т.(254) 9-2183

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

Большой Гостиный Двор
м. Гостиный двор, Невский пр-т, дом 35. Телефон: 110-52-94, 110-53-64.
Владимирский Пассаж
м. Владимирская,Достоевская, Владимирский проспект, дом 19, 3-й этаж. Телефон: 331-32-42.
Восстания 13
м. Площадь Восстания, ул. Восстания, дом 13. Телефон: 277-31-78.
Гулливер
м. Старая Деревня, Торфяная дорога, дом 7, ТК "Гулливер". Телефон: 441-23-41.
Миллер Центр
м. Пионерская,Старая Деревня, Комендантский проспект, дом 11. Телефон: 103-50-74
ПИК
м. Сенная площадь,Садовая, Сенная площадь, дом 2, ТРК "ПИК", 3-й этаж. Телефон: 449-24-47, 449-24-48.
ТЦ "Балтийский"
м. Василеостровская, Большой проспект В. О., дом 68. Телефон: 322-69-97.



БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Консоль"

Почтовый индекс________________Адрес____________________________________

Ф.И.О.____

Телефон (________)________________E-mail________________________
код города

Извещение

СБЕРБАНК РОССИИ
Основан в 1841 году

Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**

Форма № ПД-4

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7703205156 (ИНН получателя платежа)

40702810938170105616 (номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225
(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225

Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа) ________ (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика ________________

Адрес плательщика ________________

Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.

Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » _______________ 200 ___ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Подпись плательщика ________________

Кассир

Квитанция

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7703205156 (ИНН получателя платежа)

40702810938170105616 (номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225
(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225

Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа) ________ (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика ________________

Адрес плательщика ________________

Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.

Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » _______________ 200 ___ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Подпись плательщика ________________

Кассир

Подписка на журнал "Консоль"

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
   Получатель
   ООО "Навигатор Паблишинг"
   Краснопресненское ОСБ №1569/01696
   ИНН/ КПП
   7703205156/770301001
   Расчетный счет
   № 40702810938170105616
   в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
   Корр. счет 30101810400000000225,
   БИК 044525225
   Назначение платежа:
   Подписка на журнал "Консоль"
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу: **123182, г. Москва, а/я 2,** кому: **ООО "Навигатор Паблишинг",** либо их сосканированный вариант по электронной почте на адрес: *zhuravsk@aha.ru*
   При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
   По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте *zhuravsk@aha.ru*
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
   Высылается заказной бандеролью.

ВНИМАНИЕ! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость с DVD	Месяц		Стоимость с DVD
Апрель	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Октябрь**	**2006 г.**	100 рублей ❑
Май	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Ноябрь**	**2006 г.**	100 рублей ❑
Июнь	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Декабрь**	**2006 г.**	100 рублей ❑
Июль	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Январь**	**2007 г.**	100 рублей ❑
Август	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Февраль**	**2007 г.**	100 рублей ❑
Сентябрь	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Март**	**2007 г.**	100 рублей ❑

(*отметьте нужные варианты* ☑)

ИТОГО ______________________________

(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____

Период подписки: с______________ по__________________

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____

Период подписки: с______________ по__________________



БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс______________ Адрес________________________________

____

Ф.И.О.____

Телефон (________)______________ E-mail_____________________________
код города

Извещение	
	СБЕРБАНК РОССИИ Основан в 1841 году
	Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**
	Форма № ПД-4
	ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
	(наименование получателя платежа)
	7703205156 (ИНН получателя платежа) 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа)
	в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225
	(наименование банка получателя платежа)
	Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225
	Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
	(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)
	Ф.И.О. плательщика ____________
	Адрес плательщика ____________
	Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.
	Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ______________ 200 ___ г.
Кассир	С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен. **Подпись плательщика** ____________
	ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
	(наименование получателя платежа)
	7703205156 (ИНН получателя платежа) 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа)
	в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225
	(наименование банка получателя платежа)
	Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225
	Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
	(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)
	Ф.И.О. плательщика ____________
	Адрес плательщика ____________
	Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.
Квитанция	Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ______________ 200 ___ г.
Кассир	С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен. **Подпись плательщика** ____________

Варианты подписки на журнал “Навигатор игрового мира”

1 По объединенному каталогу “Пресса России” 2006 первое полугодие
В зеленом каталоге: 38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать “Газеты и Журналы” 2006 первое полугодие
В красном каталоге: 82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг"**
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
ИНН/ КПП - **7703205156/770301001**
Расчетный счет **№ 40702810938170105616**
в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225,
БИК 044525225
Назначение платежа:
Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу: **123182, г. Москва, а/я 2,** кому: **ООО ”Навигатор Паблишинг”,** либо их сосканированный вариант по электронной почте на адрес: *zhuravsk@aha.ru*
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте *zhuravsk@aha.ru*
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.

ВНИМАНИЕ! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц	Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD	Месяц	Стоимость		Стоимость с DVD
Апрель 2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑	Октябрь 2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑
Май 2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑	Ноябрь 2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑
Июнь 2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑	Декабрь 2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑
Июль 2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑	Январь 2007 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑
Август 2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑	Февраль 2007 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑
Сентябрь 2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑	Март 2007 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑

(*отметьте нужные варианты* ☑)

ИТОГО ____________________

(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с_______________ по___________________

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с_______________ по___________________



张力
VIDEOGAMES IN MOSCOW!!!
控制方
Metro: KUZNETSCY MOST
Tel.:(095)923-02-19
WWW.THEGAMES.RU
加莱
ВИДЕО ИГРЫ
ОТКРЫТО
10.00-20.30
БЕЗ ОБЕДА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ И ПЕРИФЕРИЯ PC
DVD
SEGA
PSone
XBOX
Со Светлым Христовым Воскресением
ВИДЕОИГРЫ





Торговая сеть магазинов "СОЮЗ"
представляет

Фотостудии "Магия портрета"

- индивидуальная консультация стилиста
- макияж и укладка волос
- подбор аксессуаров и одежды из костюмерной
- постановочная фотосъемка
- просмотр отснятых кадров на плазменном экране
- черное-белое фото, "Сепия", колоризация, ретушь - все, что сделает Ваш портрет неповторимым

Портфолио Семейные портреты
Детское фото

Запишитесь на Вашу фотосессию сегодня!

- ул. Пятницкая, 29, медиацентр "СОЮЗ", цокольный этаж. Тел.: (495) 589-15-56
- Мичуринский проспект, Олимпийская деревня, д.3, к.1, 3 этаж. Тел. (495) 783-04-79

Каждому предъявившему эту рекламу
скидка 10%!*





портрета

*предложение действительно до 1 апреля 2006 г.